




PlayStation®2

PlayStation®

Revista Oficial - España

117 ★ OCTUBRE 2010 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

2'95€

GRUPO ZETA

8 420565 092005 00117

¡ÚLTIMA HORA!

MEDAL OF HONOR
CALL OF DUTY BLACK OPS

FALLOUT NEW VEGAS

¡¡PREVIEW EXCLUSIVA!!

PS3

¡Bienvenidos a la ciudad del vicio!

DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES TÍTULOS

¡ANALIZAMOS LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS!

FIFA 11
PES 2011
DEAD RISING 2
F1 2010...

MESSI 10

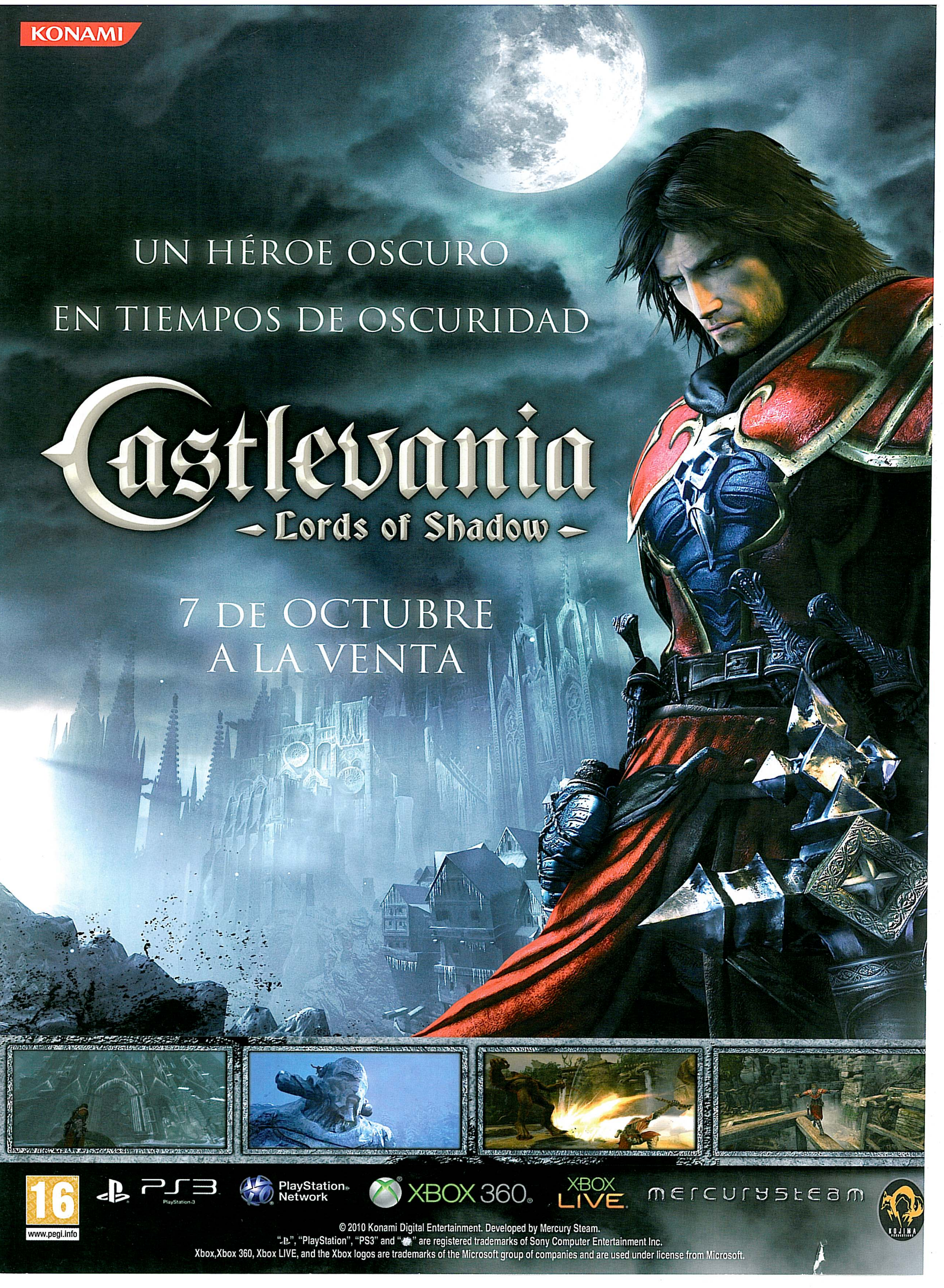
PlayStation®Move
¡LOS PRIMEROS TÍTULOS A EXAMEN!

SONY

GUÍA COMPLETA
KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

Guía Completa
PSP
KINGDOM HEARTS
BIRTH BY SLEEP

Además... Enslaved Odyssey To The West ★ Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2 ★ H.A.W.X. 2 ★ Quantum Theory
★ Fist Of The North Star Ken's Rage ★ R.U.S.E. ★ Guitar Hero Warriors Of Rock ★ W.R.C. ★ Shaun White Skateboarding...


KONAMI
UN HÉROE OSCURO
EN TIEMPOS DE OSCURIDAD
Castlevania
Lords of Shadow
7 DE OCTUBRE
A LA VENTA
16
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
mercurysteam
KOJIMA
© 2010 Konami Digital Entertainment. Developed by Mercury Steam.
"PS", "PlayStation", "PS3" and " " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Xbox,Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.





Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Me voy a gastar tres sueldos en las salas de pachinko japonesas.»
Mi juego favorito
Dead Rising 2



David «DaWei» Hernández
«Mis vacaciones han sido cinco horas en el lluvioso Londres. ¡Un verano realmente post-apocalíptico!»
Mi juego favorito
Fallout: New Vegas



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«He cambiado el volante de mi Dacia por cuatro mandos de PS Move.»
Mi juego favorito
Need For Speed Hot Pursuit



¡Nos gusta Move!

Porque todo lo que sea jugar de forma diferente es una buena opción. PlayStation Move jamás sustituirá a los juegos tradicionales, pero sí nos permitirá disfrutar con sus títulos exclusivos y revisitar esos clasicazos de PS3 adaptados al mando multicolor de Sony. Cada vez son más los lanzamientos que incluyen la posibilidad de incorporar el nuevo periférico a nuestras andanzas lúdicas y eso siempre es síntoma de buena salud e infinitas posibilidades. Desde aquí, mes a mes, os contaremos con detalle y rigor cómo evoluciona el nuevo fenómeno activo de PlayStation. Y una vez recuperados del esfuerzo físico, nada mejor que tomar asiento y presenciar el espectacular mes de octubre que nos espera. Para empezar nada mejor que el nuevo Fallout, abierto, inmersivo, enorme y con esa calidad que sólo Bethesda sabe imprimir a su saga nacida del ingenio y el apocalipsis humano. Y del resto, qué os voy a contar, nuevo duelo futbolístico entre EA Sports y Konami, el esperado regreso de la Fórmula 1 a nuestra PS3 con toda la calidad que exigía la ocasión y un nuevo holocausto zombi de la mano de Capcom con Dead Rising 2.

Marcos «The Elf» García



1º Javier «De Lúcar» Bautista
«Necesito otras vacaciones o un fin de semana largo, de esos de 29 días.»
Tranquilo, con esa forma temeraria de montar en bici lo vas a lograr.

2º Sara «Sybil» Borondo
«Quiero una expansión del verano, aunque sea un DLC.»
Por aquí opinamos lo mismo, lo pagaríamos a precio de oro.

3º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Acabo de descubrir que el start sirve para pausar los juegos.»
Sospechamos que no has nacido para dedicarte a esto...

4º Pedro «John Tones» Berruezo
«Me voy a hacer muñecos de Mortal Kombat en corchopán.»
La idea no es mala, pero los queremos a tamaño real.

5º Eduardo «Edgar & Cía» García
«Desde que me llaman abuelo empiezo a notar achaques.»
¡Deja de jugar al fútbol sentado y ponte en forma, abuelaza!


GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, DAVID HERNÁNDEZ
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
EDUARDO GARCÍA, JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax. 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax. 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 06. Fax. 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS /+34 91.586.36.31- *gema.arcas@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates. Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA. Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana MISHNADATH/+31 348.444.036- *infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA. Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 45 26- *pgirardot@inservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@iqa.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121 385.35 45- *pandrade@ilimitada.pub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLITZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.07 33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media.scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **KOREA** - Doobee Inc: Jooane LEE/+82 237.021.743

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833.2000
PRINTED IN SPAIN

OJD
ARI

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

★ 117 Octubre 2010
Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



Pág. 111





Todo lo que necesitas para estar a la última





Con los nuevos poderes de Cole podemos destruir aún más unos escenarios que estarán a nuestro servicio.



Las físicas en el juego han mejorado junto con una mayor variedad en los escenarios.



La inclusión de PlayStation Move de forma opcional para ejercer los distintos ataques hace que la experiencia de juego gane en espectáculo. Las posibilidades se multiplican.



InFamous 2 soportará Move

La gente de Sucker Punch recarga la franquicia en un regreso electrizante

Tras el éxito del juego original, **Sucker Punch** ha tenido vía libre para desarrollar una secuela de su juego más electrificante hasta el momento. Las críticas recibidas por las primeras imágenes del rediseño de *Cole* han hecho recapacitar a la compañía para volver a traer a un protagonista más fiel a la primera entrega. Ahora la acción se traslada a *New Marais*, la New Orleans virtual que abrazará tanto la urbe como a los frondosos pantanos característicos de Luisiana. La ciudad está tomada por una peligrosa milicia que lucha por la pureza de la raza humana y que observa cómo un gran número de humanos están mutando con poderes que ponen en peligro a la ciudad. Con esto se nos ofrece una acción con un mayor número de enemigos representados en criaturas mutantes y humanos poco cuerdos. Los entornos son aún más destructibles pudiendo usar las estructuras del escenario para acabar con nuestros objetivos. Gracias a la inclusión del Pulso Cinético se nos va a permitir sostener en el aire distintos objetos. Las decisiones morales seguirán muy presentes, de hecho tendrán mayores consecuencias para llegar a uno de los múltiples finales de los que dispondrá la aventura. El aspecto visual ha sufrido también un empujón considerable, con mejores texturas y un mayor número de polígonos. El bueno de *Cole* conservará sus poderes clásicos y estará preparado para aprender una mayor variedad de los mismos. Por si fuera poco, esta nueva entrega será compatible con *PlayStation Move*. El lanzamiento será en 2011.





Los combates a toda velocidad en las alturas serán aún más inquietantes que los vividos anteriormente en la profundidad del océano.

PS3

Bioshock Infinite, del océano al cielo

Los creadores del *Bioshock* original, **Irrational Games**, regresan a la franquicia *Bioshock* con un giro de tuerca respecto a las dos anteriores entregas. De la profunda *Rapture* a la nueva utopía en el cielo de *Columbia*. En esta nueva entrega adoptaremos el papel de Booker DeWitt, quien sale en busca de Elizabeth, presentándose una profunda relación entre ellos con un desarrollo muy particular de los poderes. El título ofertará una docena de nuevas armas y habilidades para hacer nuestro peregrinaje por el cielo mucho más atractivo. Las luchas a gran altura y la sensación de estar supeditado a la gravedad es todo un acierto para volver a traernos una aventura inolvidable. **Irrational Games** baraja la posibilidad de no incorporar multijugador en esta ocasión. Su salida está prevista para 2012.



El amplio abanico de jugadores profesionales estará presente en el juego, conservando sus animaciones exclusivas.



SEGA ha dado un golpe sobre la mesa al crear el primer título de tenis compatible con Move y con las 3D.



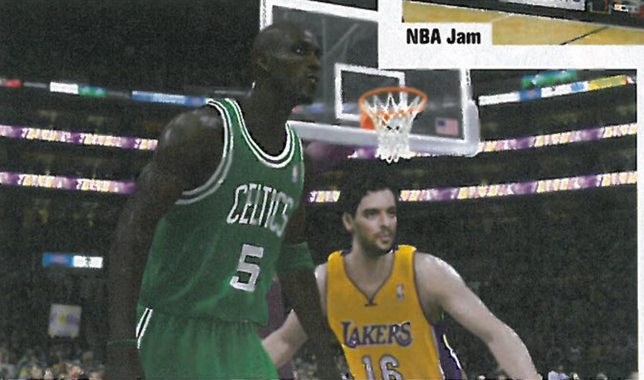
Tenis de lujo para PS3

Los aficionados al mejor tenis están de enhorabuena porque durante el próximo año recibirán una doble ración de este deporte. Por una parte **2K Sports** está preparando ***Top Spin 4***, con una mejora gráfica considerable, una reinvención de los controles de la serie y abogando sobre todo por el realismo, tanto en la recreación de las sedes y de los jugadores profesionales como en las físicas que se nos prometen. Tampoco podía faltar una nueva entrega del tenis de **SEGA** con ***Virtua Tennis 4***. Lo más destacado es que conservará esa esencia *arcade* junto con la compatibilidad con *PS Move* y la nueva tecnología 3D.





NBA Jam







¡Con NBA Elite tendrás gratis NBA Jam!

Cuando compres ***NBA Elite*** conseguirás un código para descargar ***NBA Jam,*** el *remake* del título de 1993 que marcó historia en los juegos de baloncesto y que puedes ver en la imagen de la parte superior de la página. Es un incentivo más para comprar ***NBA Elite***, el sucesor de *NBA Live* que parte del ambicioso reto de cambiar el control de los juegos de baloncesto.

En ***NBA Elite*** ya no jugarás con los botones para pasar y activar jugadas. Ahora los grandes protagonistas serán tus pulgares y su dominio de los *sticks*. Con el izquierdo controlas el movimiento de las piernas del jugador y con el derecho el de sus brazos. Girándolos haces los «driblajes», cambios de mano con el balón -incluso en el aire-, pones tapón, robas... todo gracias al motor de físicas. El productor del título, *Nick Channon*, animó en su visita a España a los jugadores a que «*probéis y le deis cinco minutos*» al nuevo sistema. *Channon* destacó que ahora controlarás al jugador en todo momento, de forma que si la mano de tu personaje se interpone en el camino de la pelota, la interceptarás y será más importante tu habilidad que el factor suerte para cada jugada.

PS3

¡Mass Effect 2 en PlayStation 3!

Se podría decir que es un sueño hecho realidad para los usuarios de **PlayStation 3**, porque una de las series más queridas en la industria, *Mass Effect*, también aparecerá en la plataforma de **Sony** tras muchos meses de especulaciones. Esta versión incluirá el juego original junto con distinto contenido adicional para ofrecer «*una buena experiencia de introducción a la serie*» tal y como declaran desde **BioWare** en el anuncio. Además, también se ofrecerá toda la experiencia de la red *Cerberus* y en definitiva, toda la calidad que atesora el título estrella de la compañía. No tendremos que esperar mucho, porque en enero del 2011 estará ya disponible.





DUKE NUKEM FOREVER, SIGUE VIVO

El juego del nunca salir por fin es una realidad, y todo gracias al buen hacer de **Gearbox Software**, los creadores de *Borderlands*. Fue la sorpresa mayúscula de la reciente **PAX Prime** en Seattle y no es para menos, porque además el título ya está acabado y saldrá el próximo año. Han prometido la violencia particular de la serie y acción a raudales.





RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

Tras anunciar sus planes de lanzar juegos en otras plafaformas, **Insomniac Games** ha recalcado que seguirá surtiendo de títulos exclusivos a **Sony**. Una muestra de ello fue el anuncio de una nueva entrega de *Ratchet & Clank*, en un título cooperativo para hasta cuatro jugadores con personajes como Ratchet, Clank, Quark y Nefarious. En 2011 en exclusiva para **PlayStation 3**.

GAMEFEST, LA FERIA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

Ya queda menos para la **Gamefest**, la feria de videojuegos española, que se celebrará en el parque ferial Juan Carlos I de Madrid los próximos 8,9 y 10 de octubre. En el stand de **Sony** podrás probar *PS Move* y sus primeros juegos, el propio ***Gran Turismo 5*** y hasta podrás llevarte algunos de los premios que te esperan.



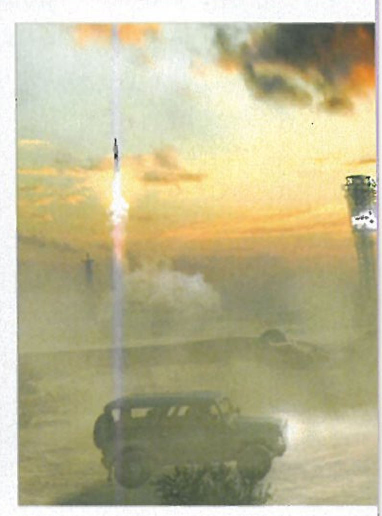


ESTOS VAMPIROS ME PONEN...
LOS DIENTES LARGOS.
BUFFY
HÍNCAME
EL DIENTE
(VAMPIRES SUCK)
REGENCY ENTERPRISES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN NEW REGENCY / 3 IN THE BOX UNA PELÍCULA DE JASON FRIEDBERG & AARON SELTZER "VAMPIRES SUCK" MATT LANTER CHRIS RIGGI Y KEN JEONG
DAVE JORDAN JOJO VILLANUEVA CHRISTOPHER LENNERTZ JERRY P. JACOBS ALIX HESTER PECK PRIOR WILLIAM ELLIOTT SHAWN MAURER
ARNON MILCHAN PETER SAFRAN JASON FRIEDBERG & AARON SELTZER JASON FRIEDBERG & AARON SELTZER
www.hincameeldientelapelicula.es
1 DE OCTUBRE EN CINES





Treyarch no ha escatimado ni en pirotecnia ni en crudeza. Cada tiro es como una carnicería.





Compañía **Activision**
Programador **Treyarch**
Género **Shooter**

Call Of Duty Black Ops

Activision desvela por fin los primeros detalles sobre el multijugador del nuevo COD. Y más vale ahorrar, porque la Edición Prestige es alucinante.

El pasado 27 de Agosto, *Josh Olin* (*Community Advisor* de **Treyarch**), aterrizó en Madrid para mostrar un nuevo nivel de ***COD Black Ops***. Bautizado como *Victor Charlie*, esta misión despliega todo lo que se espera de un *shooter* inspirado, en parte, en el conflicto de Vietnam: enfrentamientos directos contra el Vietcong, tanto en la jungla como en poblados así como en el interior de los túneles que los ocultaban a los ojos del ejército yanqui. Con la única ayuda de una linterna y una pistola, nos metimos en el interior de una laberíntica ratonera repleta de trampas y norvietnamitas con ganas de mambo. El otro nivel mostrado, *Payback*, era un viejo conocido de otras presentaciones: una frenética huida (con venganza incluida) a bordo de un helicóptero con el que masacrar enemigos al más puro estilo *Chuck Norris*.

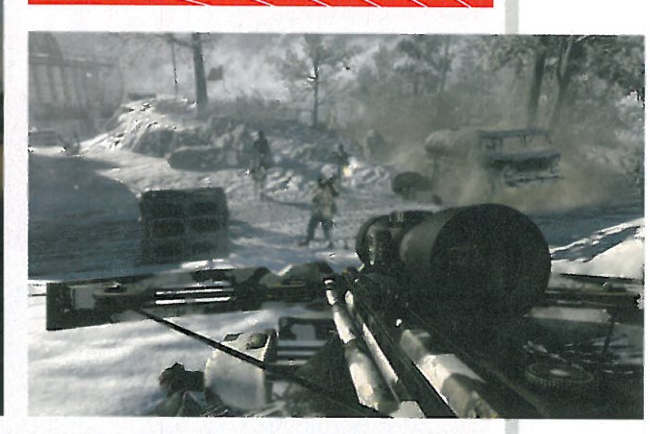
Olin no soltó prenda sobre los modos multijugador de ***COD Black Ops***: de eso se encargaron sus compañeros unos días más tarde, durante un evento en Los Ángeles. Allí **Treyarch** desveló nuevos modos (como el multijugador Off-line *Combat Training*, en el que nos enfrentaremos a *bots*), unos cuantos *Killstreaks* de nuevo cuño (el lanzamisiles *Grim Reaper*, la ametralladora *Death Machine*, bombardeos de napalm o el coche teledirigido *RC-XD*) y las nuevas posibilidades de personalización de tu personaje. Los jugadores ganarán dinero virtual (CP, *COD Points*) con el que comprar armas y apostar en el nuevo modo *Wager Match* (que albergará cuatro duelos a muerte, en los que combatirás con pistolas de munición contada, o con *tomahawks* y ballestas). Los mejores de la clasificación se llevarán todo el «dinero».

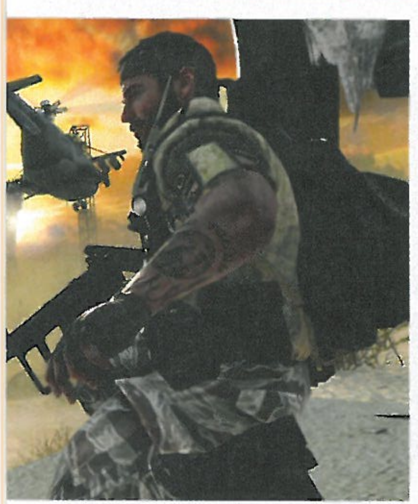
Durante el multijugador podrás aceptar «Contratos», pequeños desafíos, que te recompensarán con *COD Points*, o explotar al máximo el nuevo *Theater Mode*, con el que podrás grabar secuencias o pantallas de los duelos On-line y compartirlas con tus amigos. Esta visto que en **Treyarch** no se columpiaban cuando dijeron que preparaban «algo grande». Nemesis

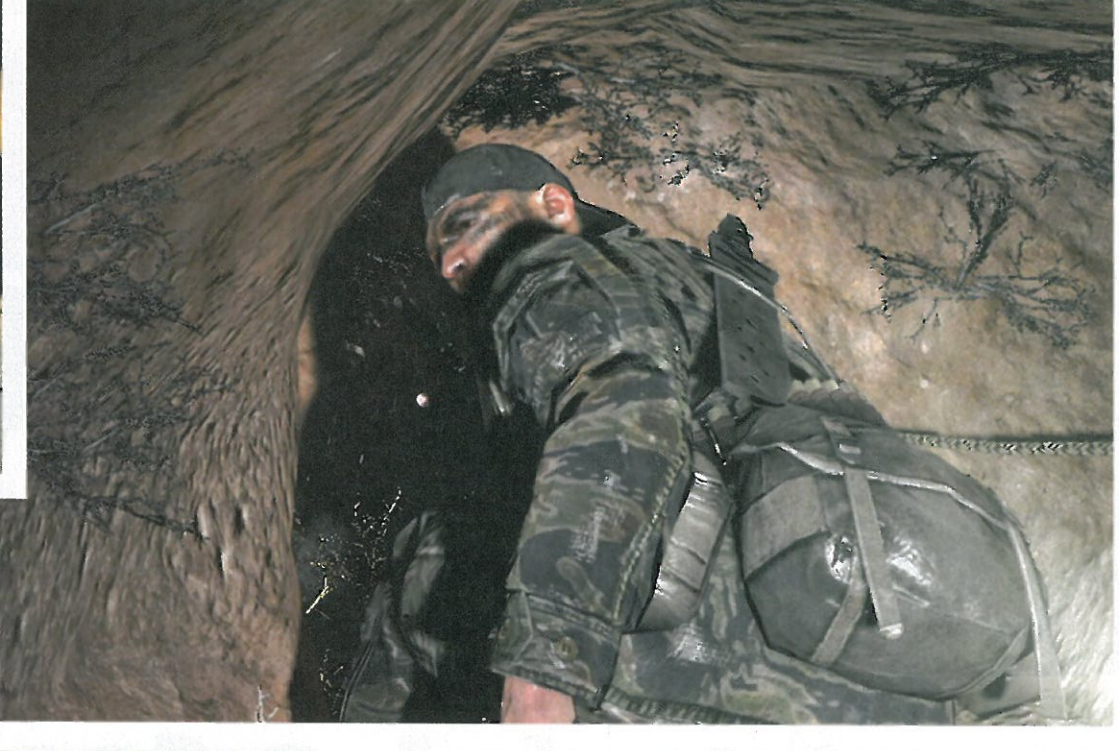












El nivel Victor Charlie incluye una visita a los célebres túneles del Vietcong. Como en Platoon, tendrás que avanzar con la única ayuda de una linterna y una pistola.





RESERVA LA TUYA

Activision lanzará una *Hardened Edition* (que añade al juego una medalla, un *skin* para *HOME* y cuatro mapas). El plato fuerte vuelve a ser la *Prestige Edition*, que este año incluye un coche teledirigido RC-XD, dotado con cámara, y que retransmite audio y vídeo en color hasta el mando de control. Su precio, 151.99 €.







El modo multijugador nos permite adoptar roles más variados. El número de vehículos de combate también se multiplica.



Compañía
Electronic Arts
Programador
EALA/DICE
Género
FPS bélico

Medal Of Honor

EA reinventa su clásica saga bélica para adaptarla a los nuevos tiempos

Otra guerra se está gestando por la hegemonía de los *FPS* bélicos en consola. El reinado de *Call Of Duty* podría verse amenazado por el nuevo giro que ha decidido dar **Electronic Arts** con *Medal Of Honor*, una serie que durante diez años ha conseguido todos sus éxitos gracias a la Segunda Guerra Mundial, y que actualmente busca un lavado de cara ambiental para conseguir cotas de ventas de mayor calibre.

El modo Campaña corre a cargo de **EA Los Angeles** desarrollándose en Oriente Medio, entrando en la piel de una unidad especial de combate *TIER 1*. Estamos ante un modo Campaña característico de la serie, pero con una mayor variedad gracias a la inclusión de niveles sobre vehículos y hasta comandando sublimes helicópteros. El sistema de avance sigue apostando por el típico progreso y cobertura continuada con posterior ataque. El realismo vuelve a ser una seña de identidad por el aprovechamiento del *Unreal Engine 3* en su versión mejorada, que ofrecerá modelados de gran nivel, texturas de calidad, físicas verosímiles y un sistema de partículas admirable a la hora de destruir el escenario. El buen hacer también irá ligado al modo Multijugador, controvertido por la posibilidad de poder controlar a los propios talibanes. La vertiente multijugador incluirá las modalidades más demandadas, como el combate a muerte por equipos y misiones con objetivos concretos. A diferencia del modo Campaña, el multijugador lo está llevando la gente de **DICE**, los creadores de *Battlefield*, usando el *engine* gráfico *Frostbite*, que se presta a la perfección para este modo. Con todo este repertorio, esta nueva entrega de *Medal Of Honor* asegura una calidad sin precedentes en su conjunto y un serio desafío a la competencia del género. El 14 de octubre viviremos la guerra moderna como nunca antes. O *DaWei*

A LA VENTA EN
OCTU
BRE

LA ALIANZA DE EALA Y DICE ASEGURA EL NIVEL DE CALIDAD EN TODOS LOS APARTADOS








Durante varios niveles podremos sobrevolar el paisaje a bordo de espectaculares helicópteros de combate. Estos niveles serán «On-raíles».

Las coberturas vuelven a ser primordiales en una guerra moderna donde las estrategias cobran mayor importancia que la descarga gratuita de adrenalina.



PlayStation

Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables de PS3



ALIEN BREED IMPACT
TEAM 17, 14,99 €.
El gran clásico de los arcades de disparos regresa muchos años después en forma de descarga digital.



SHANK
KLEI ENTERTAINMENT, 12,99 €.
Vuelven los beat'em-up de desarrollo bidimensional con esta joya del diseño distribuida por EA.

TOP GUN
PARAMOUNT, 14,99 €.
Revive los combates aéreos del clásico del cine de los ochenta.

PIXEL JUNK RACERS 2ND LAP
Q Entertainment, 7,99 €.
Uno de los arcades de conducción más originales de los últimos tiempos como no podía ser de otra forma viniendo de quien viene.

MOTORSTORM 3D RIFT
EVOLUTION STUDIOS, 12,99 €.
Diez circuitos para que disfrutes de las capacidades 3D de PlayStation 3.

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
UBISOFT, 9,99 €.
Ayuda al joven canadiense a lograr conquistar a su amada a base de golpes y muchos píxeles...

Demos de PS3



1. MAFIA II



2. QUANTUM THEORY



3. TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2



4. NARUTO SHIPUDDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2

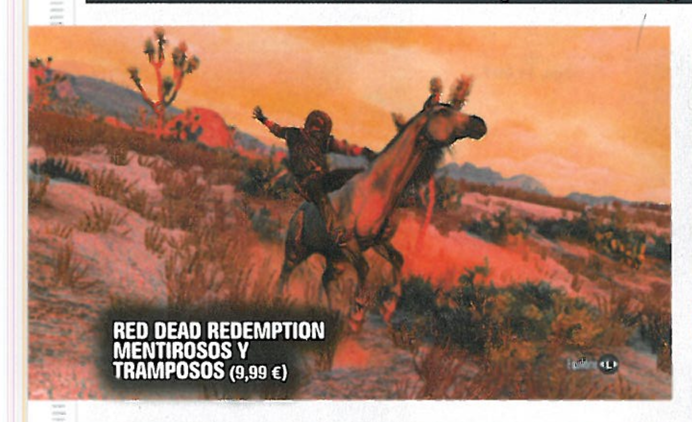


5. R.U.S.E.



6. VANQUISH

Contenido adicional para tus juegos de PS3


RED DEAD REDEMPTION MENTIROSOS Y TRAMPOSOS (9,99 €)


BIOSHOCK 2 GUARIDA DE MINERVA 7,99 €


MAFIA II THE BETRAYAL OF JIMMY 7,99 €


DRAGON AGE: ORIGINS LOS GOLEMS DE AMGARRAK 4,99 €

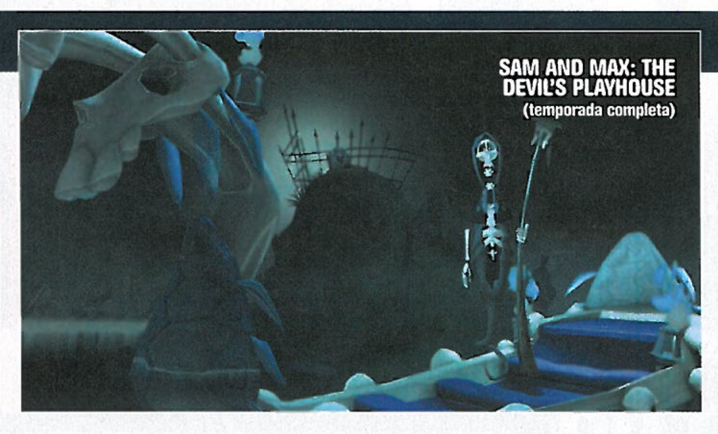
Más Complementos

1. SPLIT/SECOND VELOCITY:
   ELITE VEHICLE LIVERY PACK (GRATIS)
   HIGH OCTANE SUPERCAR PACK (1.99 €)
   RYBACK CYCLONE SPECIAL EDITION (GRATIS)
2. NAUGHTY BEAR EPISODE 8: X-BEARS (GRATIS)
3. KANE AND LYNCH 2: DOG DAYS:
   ALLIANCE WEAPON PACK (2.99 €)
   MULTIPLAYER MASKS PACK (1.99 €)
   THE DOGGIE BAG (5.99 €)
4. SKATE 3 :
   SKATE.CREATE UPGRADE PACK (6.49 €)
5. MODNATION RACERS MOUSE TRAP PACK (2.99 €)
6. UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES :
   SIDEKICK SKINS PACK (2.99 €)
7. PAIN :
   JOLLY PACK (0.99 €)
   SERGEANT JAY PACK (0.99 €)
8. RED DEAD REDEMPTION PACKS LEYENDAS Y ASESINOS (9.99 €)
9. YAKUZA 3 CHALLENGE PACK (3.99 €)

PlayStation Plus

¡Oferta especial de suscripción!

Suscríbete por un año a PlayStation Plus y consigue Ratchet & Clank: En Busca Del Tesoro. ¡GRATIS!


SAM AND MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE (temporada completa)



ECHOES (minis)


VECTOR TOWER DEFENSE (minis)

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE (clásico de PSone)

Pruebas de juegos completos

1. WARHAWK (MÁS UN DESCUENTO EXCLUSIVO DE 50% PARA MIEMBROS DE PLAYSTATION PLUS AL ADQUIRIR EL JUEGO)
2. INFERNO POOL

Ofertas especiales

1. LITTLE BIG PLANET: CONJUNTO DE PRENDAS DE ICO Y SHADOW OF THE COLOSSUS 50%
2. METAL GEAR SOLID (CLÁSICO DE PS ONE) 50%
3. WARHAWK 50%
4. PIXEL JUNK SHOOTER 20%

Descargas exclusivas para juegos

1. UFC UNDISPUTED 2010

Temas dimámicos y avatares especiales

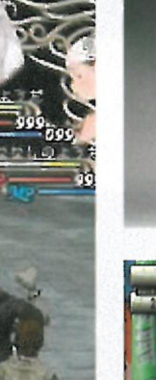
1. TEMA EXCLUSIVO DE PLAYSTATION MOVE
2. TEMA EXCLUSIVO DE FISH TANK
3. AVATAR DE EYEPET BLUE GOALIE
4. AVATAR DE EYEPET DJ

Juegos descargables de PSP

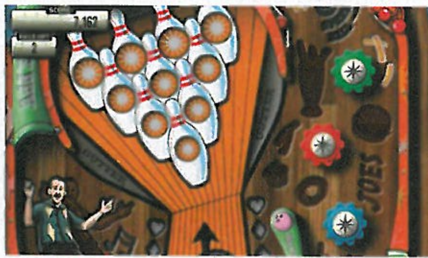


VALKYRIA CHRONICLES II
Sega, 34,99 €.

DESPICABLE ME: THE GAME
Namco Bandai, 29,99 €.



VALHALLA KNIGHTS II
Rising Star Games, 19,99 €.



PINBALL HEROES HIGH SPEED PACK
Focus Interactive, 9,99 €.

Clásicos PSone



1. FRONT MISSION 3
4,99 €



2. TOMB RAIDER
9,99 €



3. TOY STORY RACER
7,99 €

Minis (PSP/PS3)



1. FISH TANK
3,99 €
2. HIVE SWEEPER
3,99 €
3. FORT COMMANDER: KING'S GAMBIT
3,99 €
4. FLYING HAMSTER
6,99 €

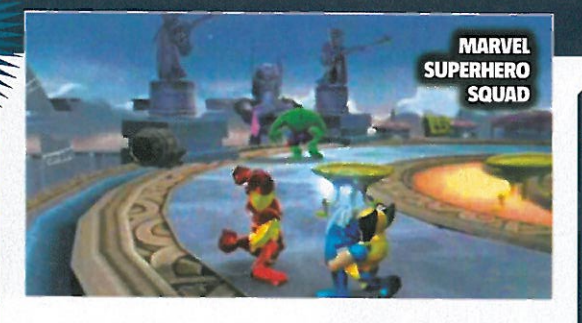
PSP Essentials



9,99 €



SEGA MEGADRIVE COLLECTION



MARVEL SUPERHERO SQUAD



LOS SIMS 2

Más Essentials

1. WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND
2. MX VS. ATV UNTAMED
3. BREATH OF FIRE III
4. OPEN SEASON
5. SONIC RIVALS
6. SONIC RIVALS 2
7. SEGA RALLY
8. SUPER MONKEY BALL ADVENTURE



Analizamos todos los lanzamientos





No todo son ambientes urbanos y garitos de mala muerte. También habrá épicos descensos a tenebrosas mazmorras.

9,99 €







SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

Test

Los gráficos diseñados por Paul Robertson para este ***Scott Pilgrim Contra El Mundo*** (espectaculares, precisos y rebosantes de conocimiento sobre la estética pixelada) son el auténtico corazón que late tras el juego. Tomando como punto de partida el simpático cómic de Brian Lee O'Malley y la película que no disfrutaremos en nuestras salas hasta Navidad, este extraordinario homenaje a los *brawlers* callejeros tiene auténtico sentido en su última encarnación: como videojuego. Por eso, las abundantes referencias a la cultura retro que trufaban las páginas del cómic donde se nos contaba por primera vez el épico combate de *Scott Pilgrim* contra los siete ex-novios de la tremenda *Ramona Flowers* encuentran su hogar natural en este inmediato, delirante y frenético juego de acción de ***Ubisoft Montreal***.

Desde el homenaje laberíntico a los clásicos del género, pasando por la impresionante banda sonora de los *chip-punks* Anamanaguchi, ***Scott Pilgrim*** es un juego rebosante de detalles que lo convierten en uno de los títulos del año. Pero que nadie piense que es simplemente un bonito álbum de cromos: de dificultad escarpada pero justa, con un sistema de combate tan sencillo como profundo, ***Scott Pilgrim*** plantea un regreso al pasado de la forma más contundente posible: dejando de lado la nostalgia y demostrando que, hoy día, es perfectamente posible seguir haciendo juegos de acción en 2D que rivalicen con las grandes superproducciones. *John Tones*

Género **Acción**
Compañía **Ubisoft**
Desarrollador **Ubisoft Montreal**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores 
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**

EVALUACIÓN

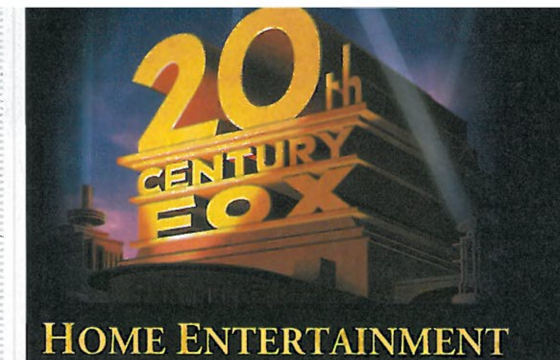
Sólo podemos poner una pega a Scott Pilgrim: el divertidísimo modo cooperativo para cuatro jugadores no puede jugarse On-line. Por lo demás, hasta el precio está perfectamente ajustado en un título perfecto y que respira amor por los cuatro costados.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,2	9,0	9,1	8,0	-	9,2

Absolutamente increíbles diseños de Paul Robertson, muy fieles al original.

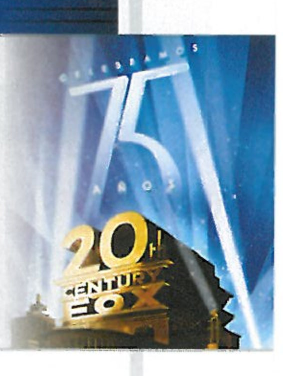
A pesar de la ausencia de modos más allá del principal, lo retomarás.





Descubre todos los lanzamientos mensuales

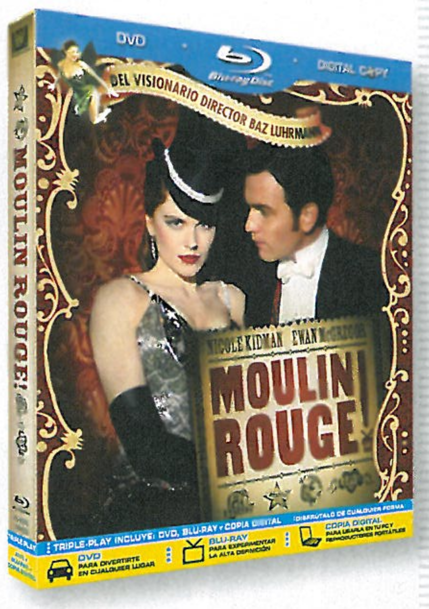
OCTUBRE/10



UN OTOÑO DE PELÍCULA

MOULIN ROUGE Y ROMEO + JULIETA DEBUTAN EN EL FORMATO BLU-RAY BAJO LA SUPERVISIÓN DIRECTA DEL SIEMPRE GENIAL BAZ LUHRMANN. ¡PREPÁRATE, PORQUE NO HABRÁS VISTO, NI OÍDO, NADA IGUAL!





MOULIN ROUGE

Caballeros y cortesanas del siglo XIX cantando y bailando al ritmo de Nirvana, Madonna o David Bowie. Baz Luhrmann dirige este sorprendente musical, ganador de dos Oscar, protagonizado por Nicole Kidman y Ewan McGregor. Un derroche de color, música e imaginación multiplicado por mil gracias a la remasterización supervisada por Luhrmann. Entre los extras exclusivos del BD encontrarás un comienzo alternativo y escenas eliminadas, nuevas entrevistas y descubrirás los secretos de Moulin Rouge mientras ves la película gracias al modo Picture-in-Picture (PiP).

20TH CENTURY FOX BAJA LOS PRECIOS EN TODO SU CATÁLOGO EN BLU-RAY

Ahora ya no tienes excusa para no disfrutar en casa del mejor cine con la más alta calidad de imagen y sonido. Sólo tendrás que preocuparte de hacer sitio en las estanterías de casa, porque a partir de ahora podrás llevarte las mejores películas de la historia de 20th Century Fox, tanto clásicos como éxitos actuales a precios de locura. Desde la acción de Braveheart, X-Men Orígenes: Lobezno y Braveheart hasta el romance épico de Australia, pasando por las mejores comedias (Guerra de Novias, Noche en el Museo 2...) o la espectacular Ultimátum a la Tierra. ¿A qué estás esperando?





ROMEO + JULIETA

Cinco años antes de Moulin Rouge, Baz Luhrmann irrumpió en Hollywood con esta explosiva adaptación del drama clásico de Shakespeare, en el que los inolvidables versos de la obra original se integraban en la época actual. La película que convirtió a Leonardo DiCaprio en una estrella debuta por fin en Blu-ray bajo la supervisión directa de Luhrmann, y con extras exclusivos: comentarios interactivos del director y nuevas entrevistas a través del modo PiP y mucho más.





Por fin, tras más de un año desde que fuera anunciado, ha llegado el momento de hacerse con el representante de la nueva generación de controladores basados en el movimiento. Bievenidos a la era PlayStation Move: descubre sus primeros títulos y todo lo que rodea a su lanzamiento en España.



Starter Disc

El Disco de Inicio que se incluye en el *Starter Pack* de *PlayStation Move* incluye las siguientes *demos* de juegos: *Beat Sketcher, Echochrome II, EyePet Move Edition, Sports Champions, TV SuperStars, Start The Party, Tiger Woods PGA Tour 11, The Shoot* y *Tumble*. También estarán disponibles estas *demos* para su descarga desde *PS Store* por separado.

PLAYSTATION MOVE ¡YA ESTÁ AQUÍ!

Cuando estés leyendo estas líneas, el sistema de control *PlayStation Move*, compuesto por los elementos que te detallamos en la página de la derecha, estará disponible en las tiendas de toda España junto con los primeros lanzamientos compatibles con dicho sistema, y es que no hay que olvidar que, por muy impresionante que resulte la tecnología empleada lo que al final decide si triunfa o fracasa son los juegos que la acompañan, pues son los encargados de hacer de intermediarios entre el usuario y el sistema. Algunos de ellos son exclusivos y sólo podrán ser disfrutados a través de *PS Move*; otros ofrecerán ambos sistema de control y hay algunos títulos que ya están en la calle y que han sido adaptados al mismo. En cualquier caso, nosotros te informamos cumplidamente de dichos detalles, y a continuación cuentas con un completo análisis de los primeros juegos. Ten en cuenta que la tecnología es muy joven aún y que después de unos meses o pocos años estos primeros títulos nos parecerán minúsculos al lado de los que se habrán desarrollado entonces. Pero bueno, en cuaquier caso, entra sin miedo y disfruta de este nuevo mundo de posbilidades que *PlayStation Move* pone a tu disposición desde su pequeña e hipnótica esfera brillante de colores...



Por Last Monkey
59,99 €
Starter Pack
Mando de movimiento PlayStation Move, cámara PlayStation Eye y el Disco de Inicio.
349,99 €
Paquete PS3 Move
Consola PS3 de 320 Gigas, Starter Pack PS Move y DualShock 3.
Mando de Navegación PS Move
Complemento compatible con algunos juegos para PS Move.
29,99 €
Estación de Recarga
Carga dos mandos PS Move de la forma más elegante y funcional.
29,99 €
Mando de movimiento PS Move
La pieza principal e imprescindible.
39,99 €
Adaptador de Disparo
Convierte tu Mando de Movimiento en una pistola.
19,99 €
Recuerda que...
Si no puedes hacerte con un Mando de Navegación, siempre podrá ser sustituido por un DualShock 3, empleando sólo su parte izquierda con una mano, mientras que con la otra empuñamos el Move. Quizás no sea tan «cool», pero es igual de efectivo a la hora de jugar.





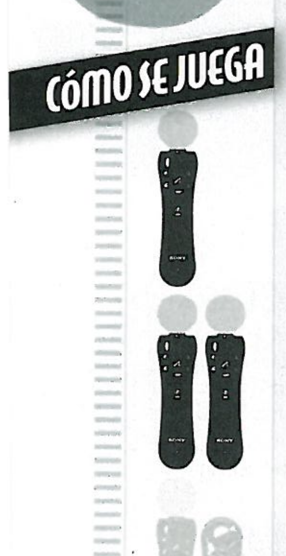


Los personajes que podremos encarnar pueden parecer algo estereotipados, pero su diseño está bastante logrado.





Género
Deportivo
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCEA
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39,99 €
es.playstation.com
12



SPORTS CHAMPIONS

LA REVOLUCIÓN DEL DEPORTE VIRTUAL

Cuando leas estas líneas, *PlayStation Move*, la nueva forma de jugar con **PlayStation 3** a través de tu cuerpo, y el nuevo mando de control estarán en la calle, acompañado de una serie de juegos entre los que destaca por méritos propios este ***Sports Champions***. La elección de un título que incluye varias disciplinas deportivas puede parecer la más obvia a la hora de mostrar el potencial del nuevo invento de **Sony**, pero es sin duda también la más acertada. La cámara *PlayStation Eye* y el mando *PlayStation Move* será todo lo que necesites para penetrar en este nuevo mundo que ahora comienza. Tras un sencillo proceso de calibración entrarás en el menú de selección de evento. Las seis disciplinas incluidas pueden parecer pocas a primera vista, pero la profundidad de cada una de ellas y la cantidad de opciones que se incluyen ofrecen muchas horas de juego.

El *Tiro Con Arco*, una de las más populares entre los que hemos probado el juego, por ejemplo, permite utilizar uno o dos controladores *PS Move*. Si eliges esta última opción tendrás que realizar todos los movimientos que se dan en la realidad: cargar el arco, tensar la cuerda, apuntar... La reproducción de cada uno de ellos es perfecta y sólo necesitarás unos pocos minutos para hacerte con los controles. El *Voley Playa* también te da la opción de emplear uno o dos mandos, y aquí deberás replicar las posturas a la hora de recibir, rematar, pasar, etc. El *Duelo de Gladiadores* es el que menos se asemeja a un deporte real, pero también es uno de los más divertidos: los mandobles de la espada se traducen con fidelidad absoluta a la pantalla y el uso del escudo para defenderse añade gran profundidad. Los otros tres deportes son *Petanca*, *Disco Golf* (mezcla de *frisbee* y golf) y *Tenis de Mesa*. Todos ellos cuentan con la opción de al menos dos jugadores simultáneos, y algunos con la posibilidad de cuatro por turnos .

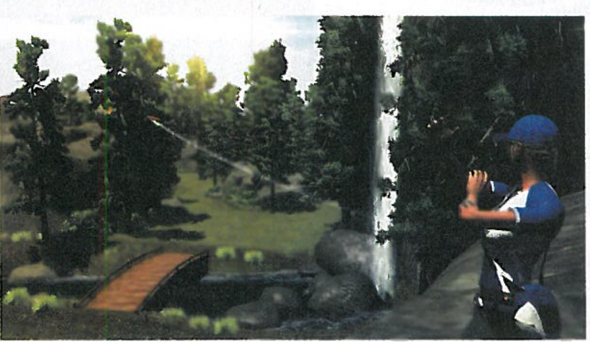
Resumiendo, como muestra del potencial de *PlayStation Move*, ***Sports Champions*** es casi perfecto, pero eso no quiere decir que se hayan olvidado de la jugabilidad y la duración: además es divertido, bonito y largo.

NINGUNA DE LAS SEIS DISCIPLINAS INCLUIDAS PARECE ESTAR «DE RELLENO» EN EL JUEGO




Por Last Monkey



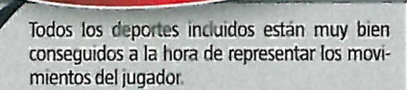


Jugando al Tenis de Mesa comprobarás como PlayStation Move recoge hasta tu más leve giro de muñeca.



El Duelo de Gladiadores es sin duda la disciplina más espectacular, y una de las más divertidas.



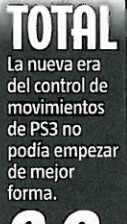




Todos los deportes incluidos están muy bien conseguidos a la hora de representar los movimientos del jugador.

Quizás puedan echarse en falta un mayor número de deportes en el disco o la personalización de los personajes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La alta definición le sienta de maravilla a la detección de movimientos. Los escenarios son muy bellos.	No se trata de uno de los apartados más trabajados del juego, pero cumple con su cometido.	Te harás con el sistema de control en cuestión de minutos gracias a sus completos tutoriales.	Para ser una recopilación de minijuegos, cuenta con una variedad de opciones más que respetables.	Las posibilidades multijugador del juego se limitan, de momento, al área estrictamente local.	Una gran forma de mostrar al mundo las posibilidades de juego de este nuevo ingenio de Sony.	La nueva era del control de movimientos de PS3 no podía empezar de mejor forma.
8,8	8,7	9,1	8,8	8,0	8,0	9,0







No todo va a ser disparar y destruir... ¡también habrá lugar para la creatividad en Start The Party!

Recomendado
CALIDAD PRECIO
PlayStation

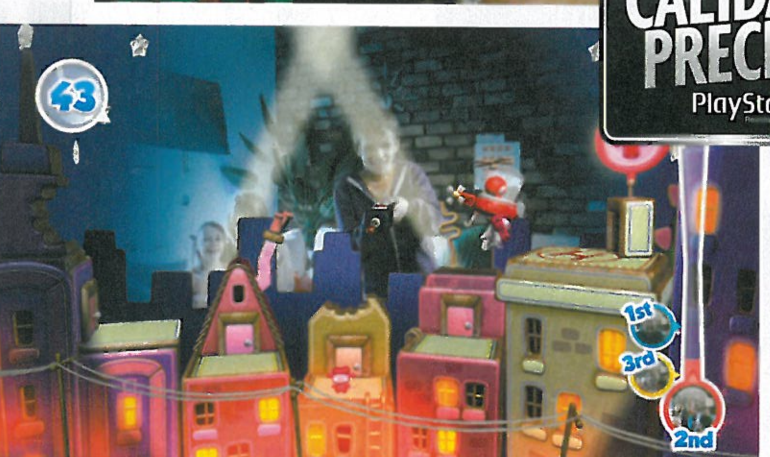
Pop Blue!

Sí, la gente que aparece en las capturas de este análisis son modelos profesionales... Pero no creas que no te lo vas a pasar tan bien como ellos, ¿eh?



Género
Party Game
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Supermassive Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39,99 €
es.playstation.com

7



En la modalidad para cuatro jugadores tendrás una referencia constante de cómo lo han hecho tus compañeros/rivales durante su turno.

START THE PARTY!

FIESTA QUE FANTÁSTICA FANTÁSTICA ESTA FIESTA

No podía ser de otra manera... Si *Sports Champions*, otro de los juegos de lanzamiento de *PlayStation Move* supone un acercamiento más «serio» a las nuevas capacidades de control del susodicho y revolucionario invento, el juego que nos ocupa propone una experiencia mucho más desenfadada y apta para todo tipo de públicos, y sobre todo para reuniones de amigos. Y es que muchos han visto en esta producción de **Supermassive Games** el sucesor natural de la serie *EyeToy* que tantos buenos ratos nos hizo pasar en la predecesora de **PlayStation 3**.

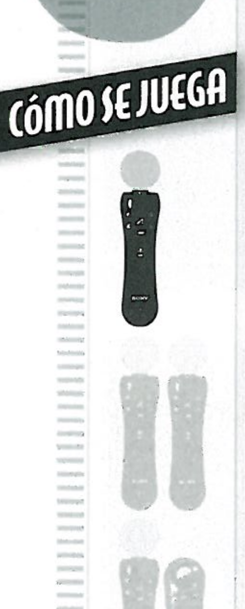
El hecho es que la base de ambos es la misma, la llamada «realidad aumentada» que introduce al jugador en lo que se puede ver en pantalla para que interactúe con ello de una forma natural, con su propio cuerpo. La gran diferencia viene dada con la tecnología usada, pues si en la época *EyeToy* la cámara era el único nexo de unión entre jugador y juego, ahora el mando de *PlayStation Move* que se debe empuñar en cada uno de los minijuegos incluidos hace que la respuesta sea muchísimo más precisa y rápida, permitiendo movimientos que antes eran impensables.

Start The Party! incluye nueve pruebas diferentes, y en cada una de ellas el mando de control de *PlayStation Eye* se transforma en un utensilio diferente que deberemos empuñar para conseguir el objetivo propuesto en cuestión. En *Aplastar Bichos* tomaremos el control de una raqueta para... bueno, creo que el título es lo suficientemente descriptivo. En *Pinta Esto* empuñaremos un pincel para intentar recrear las formas que se proponen en el menor tiempo posible mientras que en *Tiroteo Fantasmal* (uno de nuestros favoritos) el mando se transforma en una linterna/pistola con la que acabar con los fantasmas que vayan apareciendo en la oscuridad. Puede que la originalidad no sea el punto fuerte de estas pruebas, pero todas ellas son bastante divertidas (sobre todo en compañía, pues se incuye un modo de juego para un máximo de cuatro jugadores por turnos, cada uno con su avatar fotografiado) y sobre todo, sorprende la respuesta del mando de *PlayStation Move* ante el más leve giro de muñeca. Es realmente impresioante con qué grado de realismo todo se traslada a la pantalla.

Por supuesto que ***Start The Party!*** no es un juego que vaya a romper moldes (como sí va a hacerlo la tecnología que tiene detrás) y seguramente pronto será olvidado en favor de lanzamientos mucho más importantes... Pero para pasar un buen rato disfrutando con amigos, y viendo su precio, es una gran opción.

NUEVE MINIJUEGOS QUE PUEDEN SER DISFRUTADOS CON HASTA TRES AMIGOS POR TURNOS

CÓMO SE JUEGA







Uno de los puntos fuertes del juego es que sólo te hará falta un mando de control de Move para poder montar auténticas fiestas multijugador.







LO MÁS LLAMATIVO ES LA PRECISA RESPUESTA DE LA TECNOLOGÍA ANTE NUESTROS MOVIMIENTOS

EVALUACIÓN

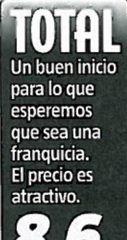


Se trata sin duda de la forma más sencilla y divertida de mostrar el potencial de PlayStation Move ante el público en general.



Al fin y al cabo es un EyeToy mucho más preciso y avanzado en lo que a reconocimiento de movimientos se refiere.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Lo que se puede esperar de un juego de este tipo: alegres y coloridos, pero sin grandes alardes.	Los divertidos efectos de sonido y la voz en castellano del comentarista copan este apartado.	Tan sencillo de manejar que se convertirá en una extensión de tu cuerpo a los pocos minutos.	Pues toda la que le quieras dar con tus amigos, porque jugando sólo no te durará mucho...	No cuenta con ninguna modalidad de juego a través de Internet. Todo local, en el mismo sofá.	Sirve como ejemplo perfecto de las posibilidades de control del nuevo sistema de Sony.	Un buen inicio para lo que esperemos que sea una franquicia. El precio es atractivo.
8,1	8,2	9,0	8,6	-	9,0	8,6



PlayStation®Move
TEST

Por Last Monkey

Si te acercas demasiado a un miembro de la mafia que te persigue, es probable que te lleves un buen mamporro...

Género
Conducción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCE Japan Studio
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39,99 €
es.playstation.com
16

CÓMO SE JUEGA

KUNG FU RIDER

CUESTA ABAJO Y SIN FRENOS

De entre todos los juegos que se pondrán a la venta junto con *PlayStation Move*, sin duda el que más nos llamaba la atención en un principio por su originalidad era esta producción de los estudios japoneses de **Sony C.E.** El punto de partida de su argumento ya resulta bastante delirante: *Toby* y *Karin* son dos trabajadores de una agencia de detectives que un buen día, sin comerlo ni beberlo, comienzan a ser perseguidos por un grupo de mafiosos. Así que no se les ocurre otra cosa que huir subidos a sus respectivas sillas de oficina por las calles de Hong Kong.

A partir de aquí, te encontrarás con una especie de *arcade* de conducción «colina abajo», algo similar a los títulos de *skateboarding*, sólo que controlado exclusivamente por el mando de control principal de *PlayStation Move*. Bajo una perspectiva en tercera persona, tendremos que ir superando uno por uno, y controlando a los dos héroes, los 27 circuitos que se extienden por las seis zonas de Hong Kong distintas que visitaremos. En todos ellos encontraremos multitud de peligros en el trazado, desde inofensivas cajas hasta los miembros de la banda que nos persigue, pasando por transeúntes, vehículos parados o en movimiento... Para superar muchos de estos escollos deberemos realizar determinados movimientos con el mando (agitarlo para ganar velocidad, moverlo hacia arriba para saltar, pulsar un botón para realizar un golpe de *kung fu*...)

El gran problema del juego viene dado cuando algunos de estos movimientos son demasiado similares, e intentado realizar uno, en pantalla el protagonista efectuará uno diferente, algo que desgraciadamente sucede con bastante asiduidad. Además, la variedad brilla por su ausencia en cuanto a modos de juego, recorridos y demás. Pese a que puede resultar divertido durante un rato y hacerte soltar más de una cacajada, hubiera sido mejor lanzarlo como producto descargable desde *PS Store* a un precio mucho más reducido. La modalidad para dos jugadores es anecdótica.



Según avancemos en el juego podremos ir accediendo a modelos más «avanzados» de vehículos que «pilotar».





EVALUACIÓN

Al final, este Kung Fu Rider se queda poco más que en una original idea incapaz de sostener por sí misma el desarrollo completo de un videojuego que sale a la venta en Blu-ray.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,2	8,3	7,5	8,2	-	8,0	7,8

Sin duda te harán esbozar más de una sonrisa sus personajes y enemigos.

El control de los personajes no está bien adaptado al mando de PS Move.



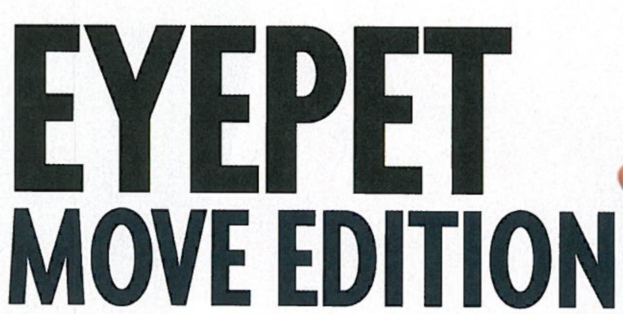














Género
Mascota Virtual
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
London Studio
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
PVP Recomendado
39,99 €
es.playstation.com

3

CÓMO SE JUEGA

EYEPET
MOVE EDITION

TU MASCOTA MÁS VIVA QUE NUNCA

El año pasado el catálogo de personajes del universo **PlayStation** se amplió con una curiosa incorporación: un extraño animal a medio camino entre perro, gato y mono, que nacía de un huevo y que interactuaba con el jugador a través de la cámara *PlayStation Eye*. Ahora, con motivo de la aparición de *PlayStation Move*, se pone a la venta esta edición que incluye el soporte para este nuevo tipo de control, aunque afortunadamente los que ya poseáis el juego podréis descargaros una actualización de forma gratuita.

El desarrollo del juego es muy sencillo: mando en mano, podremos ir realizando una serie de comandos para hacer que el animalito realice todo tipo de acciones: saltar, jugar con nosotros, acurrucarse, dormir... Pero también podremos transformar el mando de control de *PlayStation Move* en un secador, por ejemplo, para dejarle perfecto tras un buen baño... Algo parecido a un *Tamagotchi*, sólo que mucho más avanzado y real, obviamente.

En el juego original, uno de los puntos fuertes consistía en la posibilidad de dibujar una figura sobre un papel y que se materializara en la pantalla para que la mascota jugara con ella. Ahora, gracias al mando de control de *PS Move*, podremos dibujarlo directamente sobre la pantalla de una forma mucho más intuitiva. Y como no todo va a ser jugar y jugar, también se le presentan al jugador una serie de retos que deberá ir cumpliendo para ir aumentando las posibilidades de interacción con el bicho, y además será la forma de conseguir nuevos juguetes y accesorios que disfrutar a su lado, uno de los grandes objetivos del juego.

Sin duda, *EyePet* es un título que parecía destinado a encontrar esta nueva forma de control, pues el juego gana bastantes enteros gracias a él (de hecho, en Estados Unidos ha sido lanzado directamente en esta versión). Eso sí, tapoco esperéis algo demasiado profundo o que pueda satisfacer las demandas de los jugones más expertos. Es mono, entrañable y apto para todos los públicos, y tampoco pretende otra cosa la simpática mascota virtual de **PlayStation**.

EVALUACIÓN

Si ya tienes el juego original, no hay ni que decir que lo actualices si planeas hacerte con PlayStation Move. Si no lo tienes y te llama la atención esto de la realidad aumentada, es una opción «super cute».

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,4	8,7	8,8	8,2	-	9,0	8,5

Bonitos, coloristas y vibrantes, todo lo que se espera de un juego de este tipo.

Aumenta muchos enteros gracias a este nuevo sistema de control tan intuitivo.



PlayStation Move
TEST

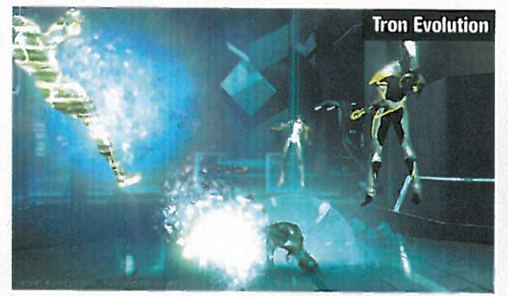


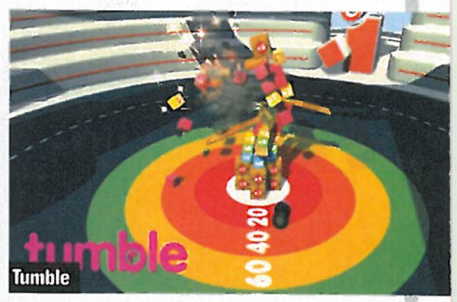


SingStar Dance


Sorcery


Time Crisis Razing Storm


Tron Evolution



Tumble


The Fight



RE5 Alternative Edition


SOCOM Special Forces

LittleBigPlanet 2

Y ADEMÁS...
PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Contando solamente los lanzamientos de la propia **Sony C.E.** y de sus estudios de desarrollo internos como *First Party*, no encontraremos con que, antes de que finalice al año, existirán en el mercado más de veinte títulos compatibles con *PlayStation Move*, entre juegos exclusivos para esta tecnología y otros que tendrán la opción de emplearla como un añadido (ya sean títulos nuevos o algunos ya existentes previa actualización descargable, como *Heavy Rain*). Pero además, son casi cuarenta los estudios de desarrollo independientes que se encuentran en la actualidad trabajando en productos de todo tipo para esta tecnología, que de este modo se convierte en el sistema de control por movimiento más popular entre los miembros de la industria algo que se reflejará en la calidad y cantidad final de los juegos. ¡Bienvenidos al universo *Move*!

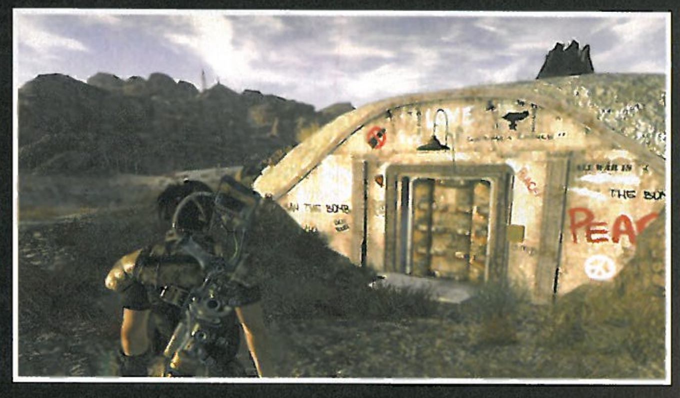
Aún hay más juegos

- Tiger Woods PGA Tour 11
- inFamous 2
- Pain
- The Sly Collection
- Heroes On The Move
- R.U.S.E.
- Killzone 3
- TV SuperStars
- Buzz! Music Quiz
- Echochrome II
- Beat Sketcher
- ESDLA: Aragorn's Quest...

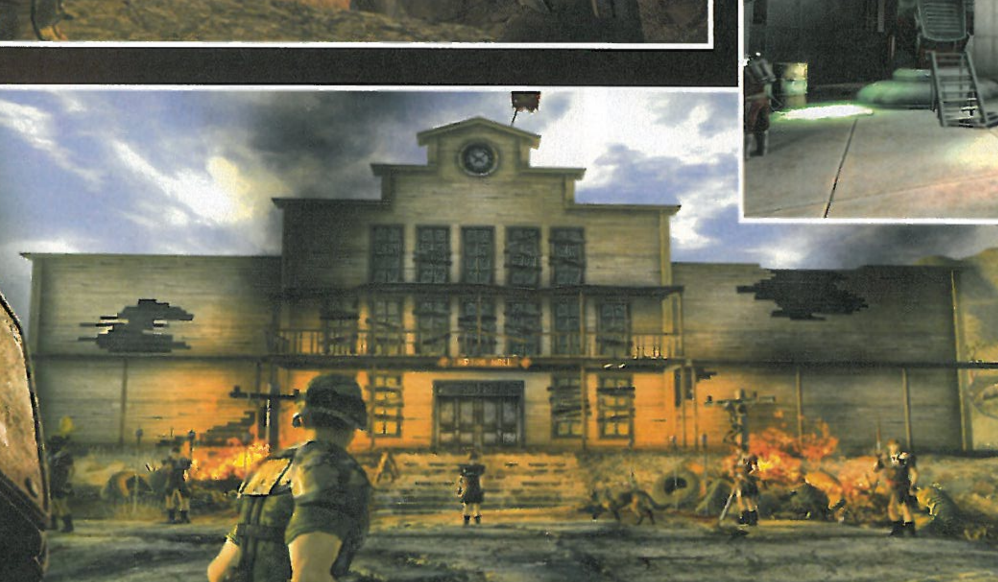


Bethesda nos invita a Londres para vivir en nuestra piel el nuevo mundo post-apocalíptico de Fallout: New Vegas. De nuevo, una experiencia de juego tan inabarcable como sublime. La supervivencia como único destino.





En la misión Come Fly With Me viviremos momentos desternillantes con un humor particular. Debemos conseguir una serie de piezas para hacer realidad un sueño muy especial.



Podemos elegir ser más afines con unas facciones que con otras. SIn embargo, si nos mantenemos fieles a un mismo comportamiento nos perderemos algunas misiones secundarias.

War Never Changes. Es la frase en la que se sustenta la franquicia *Fallout* y que continúa hoy día con las últimas entregas. El poderío de estas tres palabras queda bien reflejado en la atmósfera que se ha pincelado sobre *Fallout 3* y el nuevo ***New Vegas***. Este nuevo juego viene de la mano de **Obsidian Entertainment** y tiene bastante que ver con su antecesor pero recogiendo también libremente inspiraciones de las primeras entregas de la serie a modo de homenaje. El éxito de *Fallout 3*, con un trabajo excepcional de **Bethesda Game Studios**, ha derivado en que en tan sólo dos años contemos con una nueva entrega elaborada por **Obsidian**, es decir, de los antiguos fundadores de **Black Isle Studios**, creadores de las primeras entregas de *Fallout*. Este *spin-off* de la serie se sitúa sólo tres años después de los últimos sucesos y comparte con el anterior juego mucho más de lo esperado, pero siendo enriquecido a su vez con nuevos escenarios y otras novedades que detallaremos a continuación. Lo que llama la atención a primera vista es que el juego luce visualmente de forma prácticamente idéntica a *Fallout 3*, de hecho vuelve a utilizar el motor *Gamebryo*, pero con unos escenarios menos desérticos, una mayor variedad en su creación y una calidad superior en todas las texturas.

UN MENSAJERO PERDIDO EN SUS RECUERDOS

Aunque poco tiene que ver el argumento con el anterior juego, la historia se desarrollará 3 años después, ya en el año 2280. La propia **Bethesda** ha señalado que conforme avancemos en la historia tendremos ciertas pinceladas sobre los acontecimientos de *Fallout 3*, con lo que no precisaremos de haber jugado a la anterior entrega para entender el momento actual de la trama. Como ya se había adelantado, ahora adoptaremos el papel de un mensajero que





No sabemos si será peor enfrentarnos a los feos supermutantes armados hasta los dientes o a los seguidores del propio Elvis.



En esta ocasión accederemos a las armas más poderosas mucho antes en el juego. El nivel de dificultad ha crecido exponencialmente.



El rifle francotirador funciona realmente bien a la hora de sorprender con ataques a distancia.





es abatido en medio del desierto por unos desconocidos. El causante de todo esto parece ser un misterioso paquete que guarda algo muy valioso y que nos han arrebatado. Nuestra misión será encontrar dicha mercancía, averiguar la identidad de los asaltantes y sobre todo recuperar nuestros recuerdos, que vagan escondidos en algún lugar de nuestra mente. Tras la escena de introducción nos despertaremos en *Goodsprings*, en la casa del Dr. Mitchell, quién nos salva milagrosamente la vida gracias sobre todo a su robot Victor. Para definir nuestros parámetros y personalidad iniciales estaremos sometidos a una serie de preguntas e incluso a un test de personalidad usando las figuras *Rorschach*. Ello nos definirá un poco más, aunque después podremos cambiar estos primeros rasgos a nuestro gusto, por si no confiamos en las bondades intelectuales del doctor. Igualmente se mantiene la posibilidad de editar nuestro cuerpo y cara con mayores opciones, pudiendo crear un personaje mucho más realista que antes. El comienzo del juego es un continuo tutorial para los no iniciados en la franquicia, en primeros pasos basados en una serie de misiones secundarias que podemos saltar si lo deseamos. A poco que salgamos del pueblo nos encontraremos con los nuevos enemigos que oferta el juego, como los *hornets* y los *geckos*, aunque más adelante veremos nuevos mutantes o necrófagos. El paisaje sigue manteniéndose muy deprimente y claustrofóbico en los interiores, pero con mayor número de detalles para dotarlo de esa característica

New Vegas tendrá una mayor variedad de enemigos















Las antiguas vestimentas de los distintos refugios seguirán estando a la última moda.

FAUNA Y FLORA APOCALÍPTICA.

Además de los enemigos y paisajes que ya vistos en Fallout 3, ahora las distintas atmósferas se han multiplicado y los enemigos serán mucho más feos y peligrosos. Nuevas razas de mutantes, necrófagos menos cuerdos y animales mutados en seres indescriptibles. Un mal paseo por New Vegas y no viviremos para contarlo.

sensación de soledad que nos envuelve y maneja a su antojo durante todo nuestro peregrinaje.

SER O NO SER, LA CUESTIÓN DE NEW VEGAS

En esta ocasión el sistema de diálogos cuenta con mayor importancia, ya que definirá nuestra relación con las distintas facciones que pueblan este alocado mundo. Este sistema de diálogos se ha modificado respecto a la tercera entrega para hacer que nuestros encuentros hablados sean más memorables, definiendo aún más la personalidad de los distintos seres que nos encontremos. De hecho, llevarnos mal o bien con ellos repercutirá en la cantidad de enemigos que veamos y en el desbloqueo de nuevas misiones. En esta ocasión las misiones pueden resolverse de varias formas. Ahora se nos permite enfocarlas de forma noble o bien por el camino rápido de la violencia. Así en la misión *Come Fly With Me* entramos en un juego de razas con el peligro que conlleva, pero lejos de optar por usar el lenguaje de las armas podemos ser mucho más diplomáticos, buscando una serie de soluciones que nos eviten utilizar estrategias salvajes. En total el juego contendrá 65.000 líneas de diálogo, frente a las 40.000 que tenía *Fallout 3*. Esto se explica porque ahora muchos personajes cambiarán sus palabras dependiendo de nuestra afinidad con una u otra facción en el juego.

NOVEDADES SOBRE UNA ROBUSTA BASE DEFINIDA

Aunque a simple vista parezca que este *spin-off* sea muy similar a *Fallout 3*, las novedades se concentran ante todo en la jugabilidad. Ahora se ha incluido

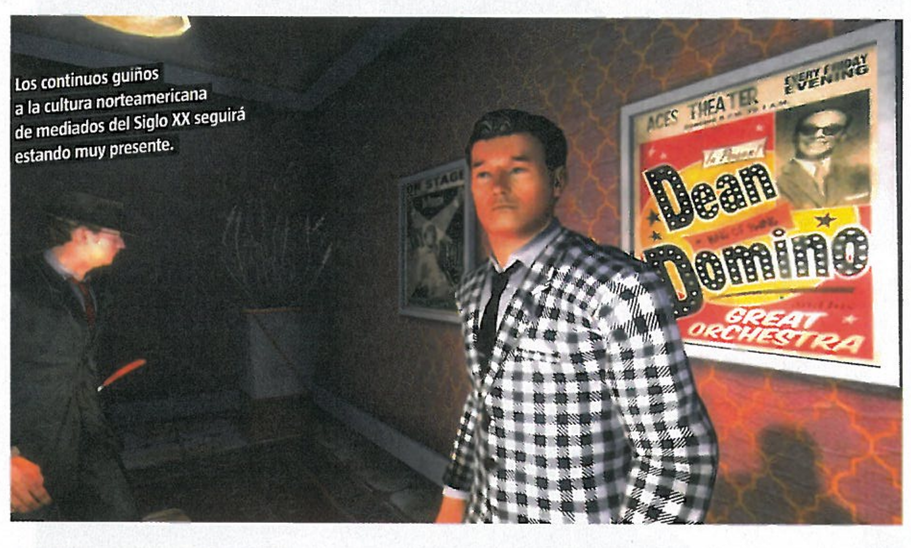












Los continuos guiños a la cultura norteamericana de mediados del Siglo XX seguirá estando muy presente.









PERSONALIZACIÓN DE LAS ARMAS

El extenso número de armas de fuego, armas blancas y armas sólo existentes en la mente de Obsidian, van a poder personalizarse tanto en su diseño como en su función. Si tenemos las piezas adecuadas podemos habilitar una función especial, aunque ello requerirá un uso extra de nuestros escasos puntos de acción.

El número de misiones secundarias se ha triplicado

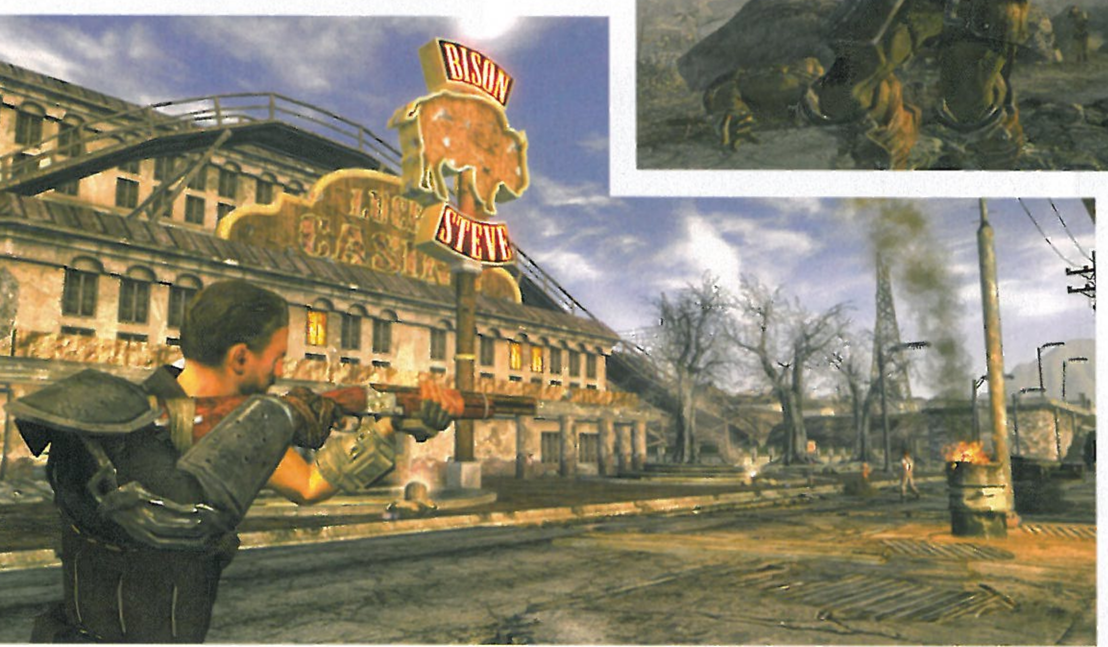
el llamado *Companion Wheel*, un sistema de órdenes para guiar a nuestros aliados en la historia. Las órdenes van desde cambiar el inventario de nuestros acompañantes o posicionarles en un lugar concreto a que, directamente, nos sigan, con lo que se resuelve una de las demandas de los aficionados para fomentar la profundidad y las relaciones con otros personajes. El número de habilidades a conseguir se ha triplicado respecto a *Fallout 3*, con los menús habiendo sufrido también un ligero cambio para adaptarse a los nuevos tiempos. Desde el comienzo contaremos con nuestro *Pip-Boy 3000*, que en general se mantiene con pocos cambios tanto en funciones como en aspecto. Otra de las novedades viene por la posibilidad de editar nuestras armas pudiendo ampliar su rendimiento con hasta tres grados de personalización. Aquí lo fundamental es contar con las piezas adecuadas para conseguir armas que incluso puedan desencadenar ataques especiales para sacarnos de muchos apuros. El sistema de reputación con las facciones del juego viene a potenciar el propio de *karma*. Ahora cualquier decisión que tomemos, las elecciones en los diálogos o la forma en que resolvamos cada una de las misiones, determinará la forma en que nos vean los demás. Evidentemente nunca podremos contentar a todos, pero uno u otro camino desbloqueará nuevas misiones secundarias y hasta nos hará alcanzar recompensas de lo



COMPANION WHEEL



En esta ocasión podemos dar órdenes a nuestros aliados, al menos para evitar el descontrol de Fallout 3.



La mayor variedad en las armas que podemos portar desencadenará combates mucho más vistosos y abiertos que antes.

Como pasaba con Fallout 3, podemos sobrepasar los límites de la moral las veces que deseemos, aunque ello afecte a nuestra reputación.

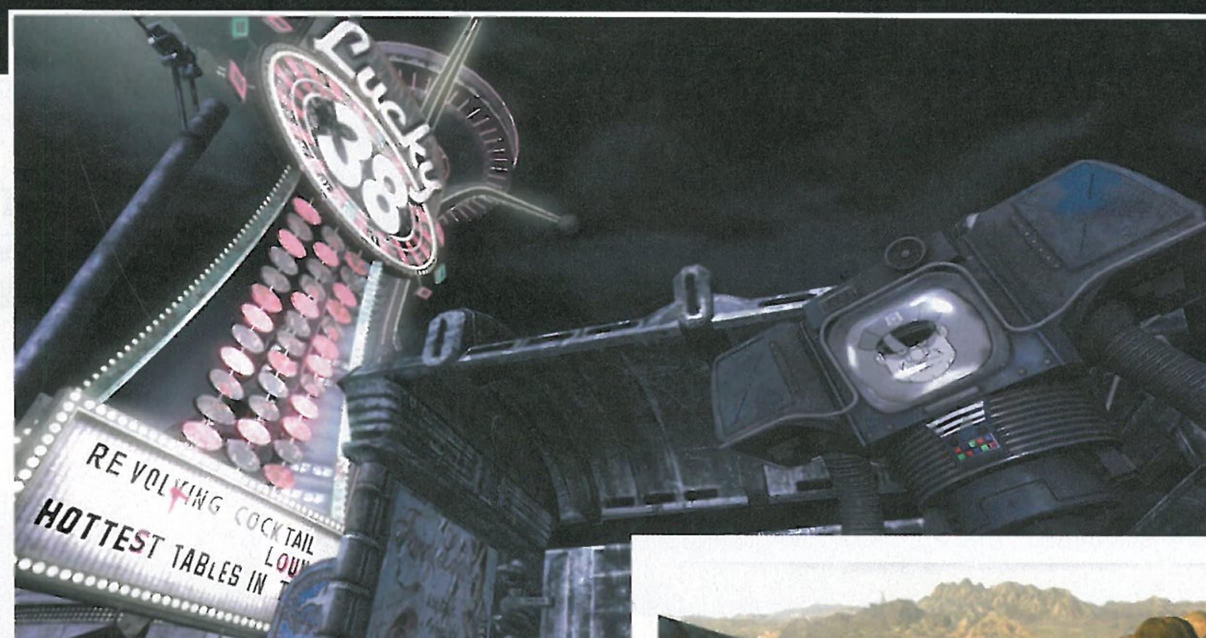
más jugosas que, de momento, no nos han querido desvelar.

La ciudad de *New Vegas* viene a ocupar el vacío de Washington D.C., con una extensión similar pero mucho más repleta de vida. De hecho aquí los edificios se conservan en buen estado y la rutina está llena de lujuria y de sordidez. Ahora la vida nocturna copa un mayor protagonismo, pudiendo jugar a distintos minijuegos y participar en encuentros sexuales con personajes de ambos sexos e incluso con robots, con la pantalla fundiéndose en negro aunque con diálogos subiditos de tono. También pudimos observar la zona de *Freeside* del juego, lugar de la banda de los *Kings,* y que dará un toque muy retro a la propuesta. Lo demás en el título se mantiene con pocos cambios, con unos menús muy similares, un control idéntico, una visión en tercera persona que sigue pecando de poco realista en movimientos -con el sistema de ganzúa y terminales que vuelven sin cambios- y sin olvidar lo que ya conocemos de los sistemas *S.P.E.C.I.A.L.* y *V.A.T.S.* Como ya ha pasado con *Fallout 3* con sus cinco expansiones, la llegada de *DLC* para el juego es inevitable, lo que va a servir para incluir ideas posteriores al lanzamiento.

UNA NUEVA FORMA DE REVIVIR LOS ACONTECIMIENTOS

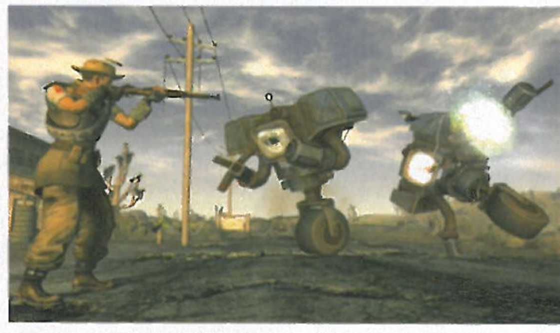
La duración del juego se nos ha prometido superior a *Fallout 3*, con un número similar de misiones principales pero con un mayor número de secundarias. La mezcla de decisiones, niveles y la cantidad de misiones superadas determinará alcanzar o no uno de los muchos finales que están esperándonos, con lo que se asegura »





La verdadera protagonista del juego es la ciudad de Las Vegas, con sus poderosas luces y su ingente vida social. De momento Bethesda se resiste a mostrarla en todo su esplendor.







MODO HARDCORE

Ahora tendrás una segunda razón para pasarte de nuevo el videojuego, porque con el nuevo modo de dificultad todo lo aprendido dejará de tener sentido. Una lucha día a día por la supervivencia.

una rejugabilidad bastante alta. Por si fuera poco, podemos jugar en un nuevo nivel de dificultad llamado *hardcore*, aconsejable para una segunda intentona en el juego. Este modo hace que todo sea mucho más difícil, haciendo que la munición nos pese, que sólo podamos recuperar vida de forma gradual y que sea obligatorio beber para no deshidratarnos. Si decidimos empezar por este nivel de dificultad no podremos cambiarlo posteriormente, con lo que no es recomendable comenzar la historia pecando de valientes. Eso sí, si superamos el juego en este desafiante nuevo modo descubriremos una gran sorpresa sólo apta para los mejores jugadores.

El juego promete más de cien horas de diversión

Fallout: New Vegas es un título continuista pero mucho más completo en prestaciones de juego. El aspecto visual es sumamente parecido, aunque con una mayor calidad y detalles que componen un mundo mucho más civilizado y vivo que el visto en su antecesor. El sistema de juego es más potente, con más habilidades y un grado de personalización mucho mayor. El juego se ha construido basándose en los puntos fuertes que han hecho grande a *Fallout 3*, pero potenciando aspectos concretos para hacer la experiencia aún más inolvidable. Nos queda por ver mucho más sobre este nuevo ***Fallout: New Vegas***, pero estas nuevas impresiones jugables nos aseguran traernos de vuelta esa sensación de título inabarcable que ya definió la magistral y sublime tercera entrega. Todo parece indicar que la nueva visión apocalíptica de **Bethesda** cumplirá las grandes expectativas creadas.



ESTE ES EL ROSTRO QUE EL ENEMIGO TEME

ESTA ES LA FUERZA EN ESTADO PURO.
FEROZ, IMPLACABLE, PRECISA.

ES UNA NUEVA GENERACION DE GUERREROS.
ES UN NUEVO ESTILO DE GUERRA.

"Consigue transmitir la solemnidad de una batalla real".
Meristation

"Una autenticidad sin precedentes en el género".
3DJuegos.com

A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE



DOMINA EL MULTIJUGADOR DE DICE



UNETE A LA ELITE DE LOS OPERADORES TIER 1



MEDAL OF HONOR

MEDALOFHONOR.ES





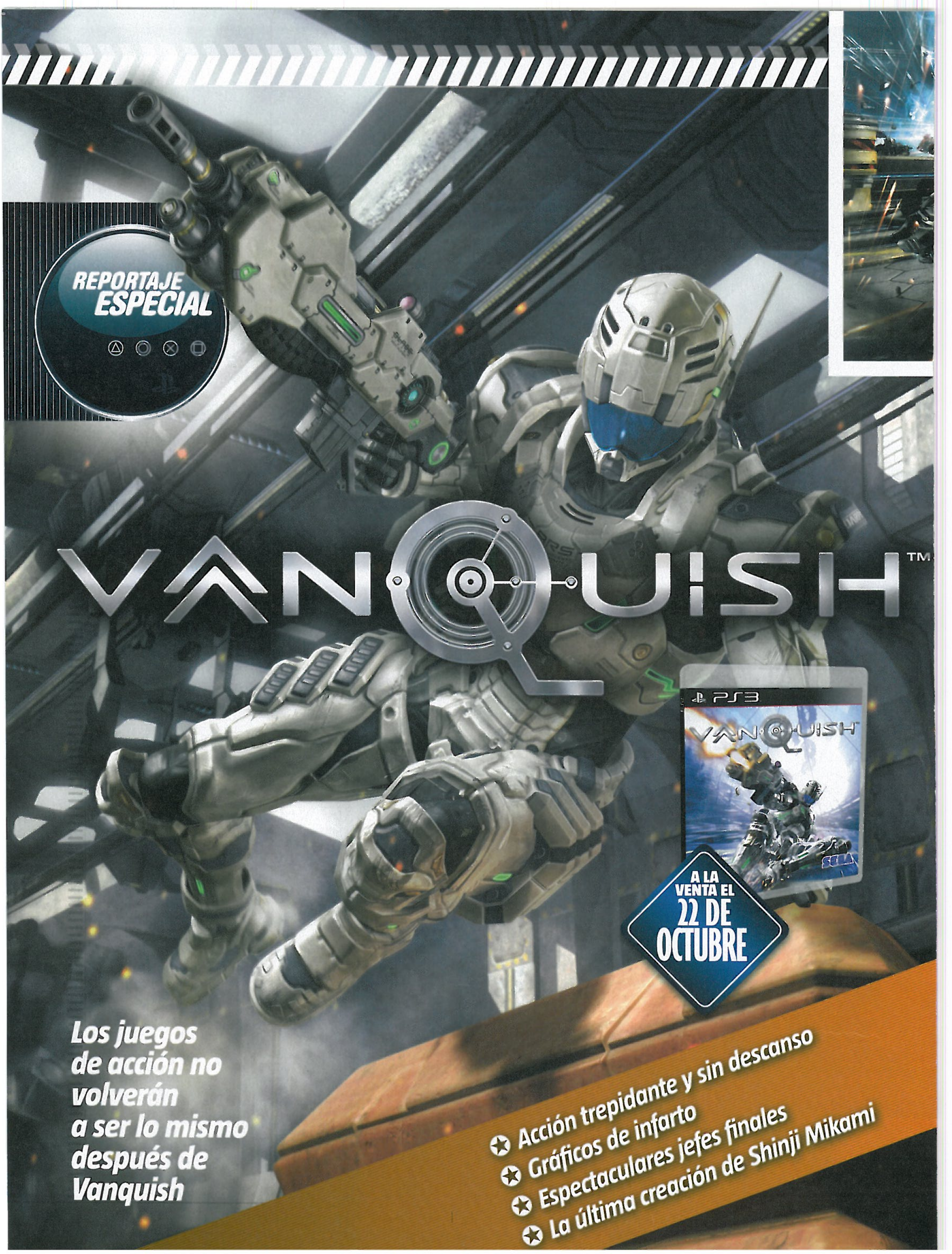






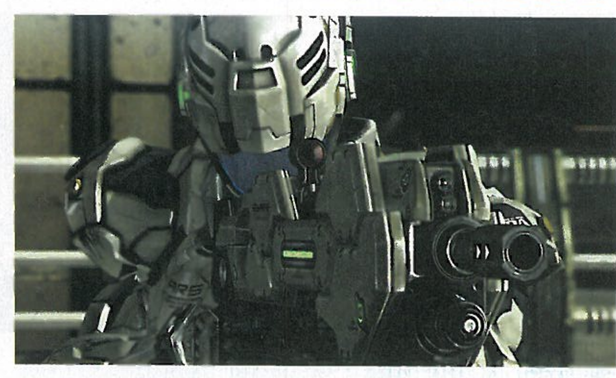





REPORTAJE ESPECIAL
VANQUISH™
PS3
VANQUISH
SEGA
A LA VENTA EL 22 DE OCTUBRE
Los juegos de acción no volverán a ser lo mismo después de Vanquish
Acción trepidante y sin descanso
Gráficos de infarto
Espectaculares jefes finales
La última creación de Shinji Mikami



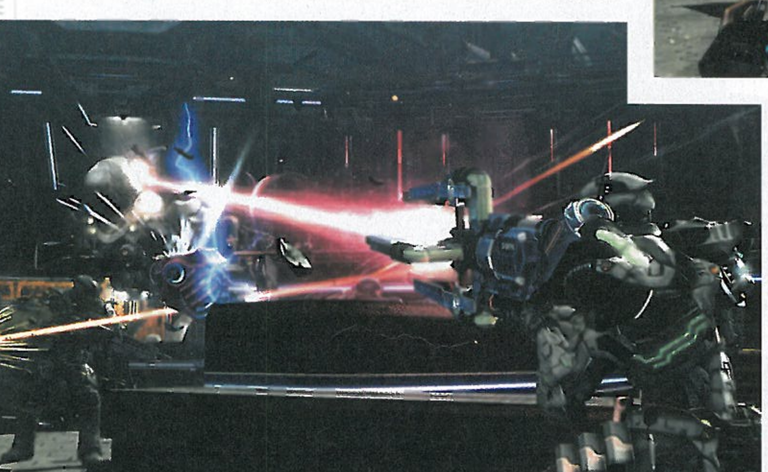
Nada mejor que deslizarse por el escenario para pillar a nuestros enemigos por sorpresa.



Como en todo buen shooter, Vanquish cuenta con un arsenal de armas muy amplio para usar para cada situación.



Este siniestro personaje es Victor Zaitsev, líder al mando de la Orden de la Estrella de Rusia, una facción militar rusa que se ha hecho con el control de SC-01 Providence.



Cuando los recursos de la Tierra están a punto de agotarse y las guerras asolan a la población, una colonia espacial denominada SC-01 Providence es la última esperanza de la humanidad. Sin embargo, tras un golpe de estado, una facción del ejército ruso invade esta colonia haciéndose con el control de una poderosa arma. El fanático al mando de la invasión, Victor Zaitsev, pondrá en jaque a Estados Unidos borrando del mapa la ciudad de San Francisco. Para acabar con esta amenaza, los Estados Unidos planean una ofensiva para recuperar el control de la colonia. Al mando de la tropas de asalto estará el teniente coronel Robert Burns y nuestro protagonista, Sam Gideon, quien se enfunda en una armadura con la última tecnología para recuperar lo antes posible el control de este enclave tan importante.

Bajo esta premisa llega hasta nosotros Vanquish, un increíble shooter en tercera persona desarrollado por Platinum Games de la mano de Sega y bajo la dirección del genial Shinji Mikami. Este título de acción frenética que saldrá a la venta el próximo 22 de octubre revolucionará el género de acción con una jugabilidad trepidante y unos gráficos de infarto.

Uno de los mayores atractivos de Vanquish es la velocidad con la que se desarrolla la acción y los vertiginosos movimiento de su protagonista. Gracias a su armadura, Sam puede desplazarse por los escenarios a toda velocidad mediante unos propulsores para sorprender »

Sam Gideon

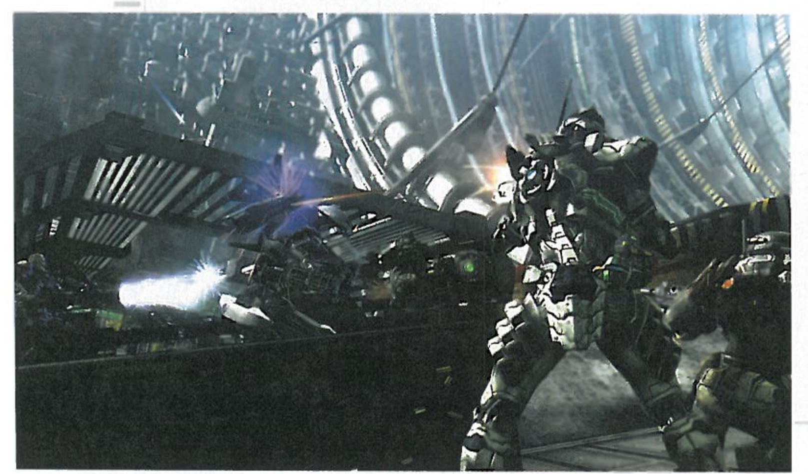
El protagonista es un investigador de DARPA a cargo del diseño del sistema de armadura de reacción aumentada (ARS) y encargado, junto al teniente coronel Burns y un nutrido grupo de marines, de eliminar la amenaza soviética. Una valentía que roza la auténtica locura y su peculiar sentido del humor le harán meterse en más de un problema.

Así se hizo

Según palabras de Shinji Mikami, Vanquish está inspirado en Casshern, una serie de animación japonesa de éxito. Además, tal y como reconoce el propio director, juegos como Call Of Duty, Gears Of War o God Hand también han sido una gran influencia para él. Todo ello se ve reflejado en un apartado artístico realmente impactante que impresiona tanto por sus diseños como por su peculiar colorido.









A pesar de que la mitad de su cuerpo es biónico, Burns es un luchador incansable que jamás se rinde.



¡Súper armamento!

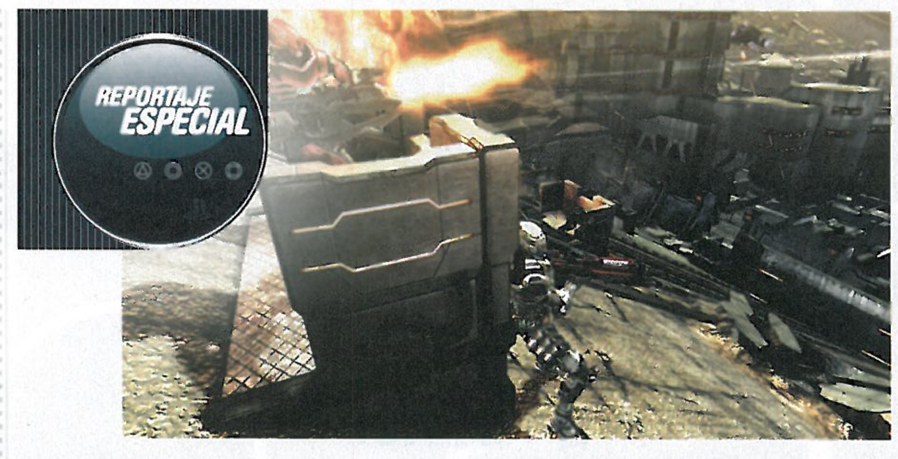
Para acabar con cientos de soldados y robots nada mejor que ir armado hasta los dientes. Desde ametralladoras, rifles de asalto, escopetas, rifles de francotirador, rayos láser, lanzacohetes o distintos tipos de granadas conforman el arsenal más poderoso jamás visto en un videojuego. Por si esto fuera poco, la armadura de última tecnología con la que cuenta Gideon le dota de una fuerza sobrehumana convirtiéndole en un arma temible en los combate cuerpo a cuerpo.

Algunas armas cuentan con munición para acabar con el blindaje de los robots más duros.

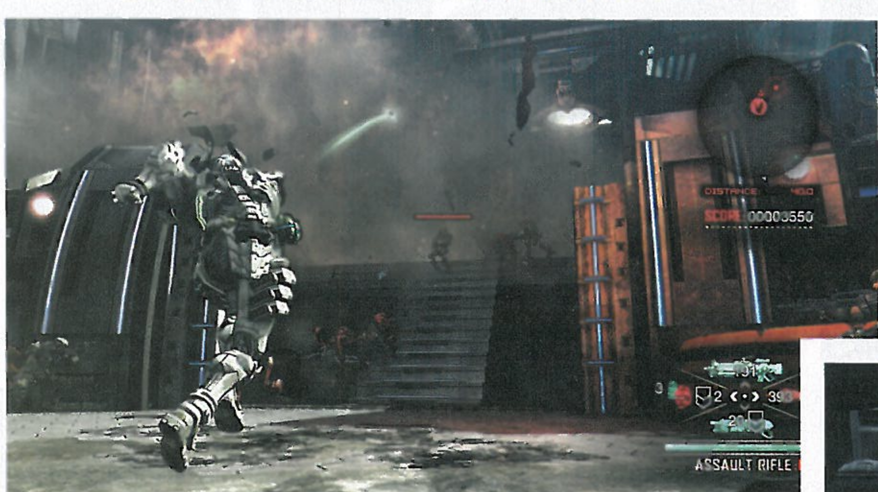
a los enemigos o bien huir de la acción cuando las cosas se ponen feas. Además, el ARS (sistema de armadura de reacción aumentada) cuenta con su propio bullet time para que podamos ralentizar el tiempo manualmente y así acabar con las tropas rusas más rápidamente o activarse automáticamente cuando la situación sea delicada. Cuando pase un tiempo el ARS se sobrecalentará y hay que ponerse a cubierto porque nuestras capacidades se verán mermadas momentáneamente. A nuestra potente armadura hay que añadir la capacidad de llevar hasta tres armas distintas a la vez, granadas y un sistema de mejora de las mismas mediante objetos desperdigados por el escenario que dotan al juego de un componente rolero.

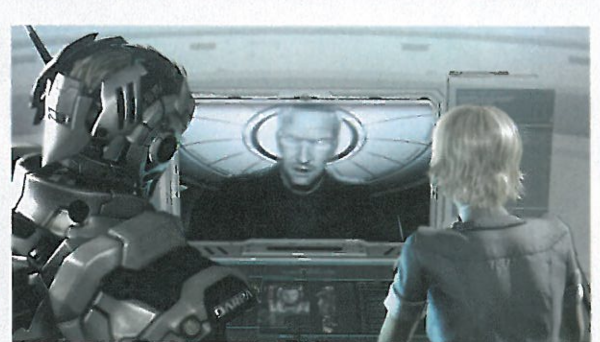
GRAN JUGABILIDAD EN UN ESCENARIO INMEJORABLE

Para poner la cosas difíciles a nuestro protagonista nos las tendremos que ver con hordas de enemigos de todo tipo

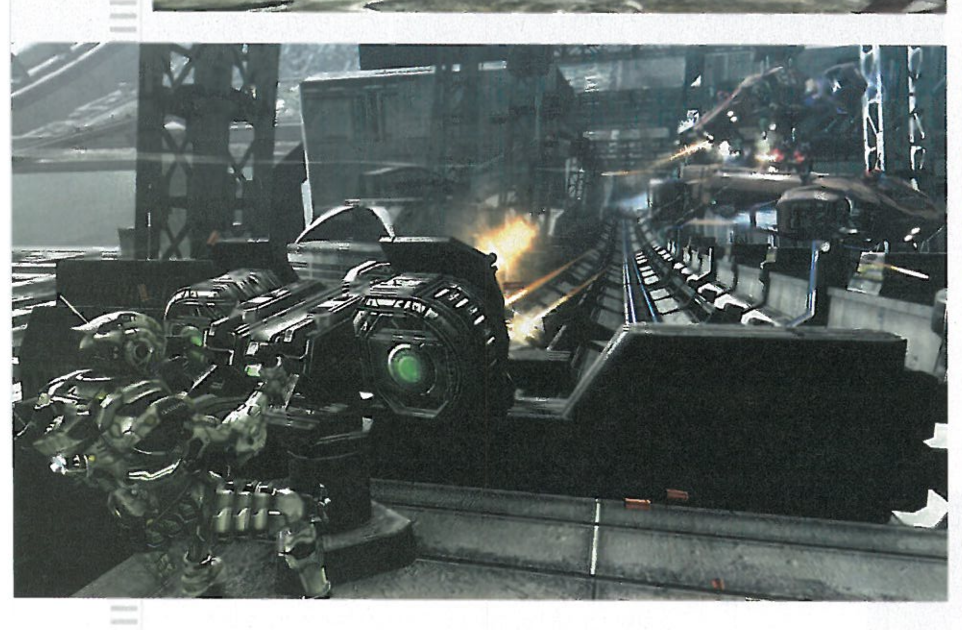












como soldados de a pie, en vehículos motorizados, robots o descomunales mechas en batallas épicas en las que la acción se desarrolla con una fluidez exquisita. Además de las fases de acción pura y dura, Vanquish cuenta con gran variedad de situaciones: enfrentamientos entre vehículos, una lucha en una autopista colapsada o incluso batallas en gravedad cero, además de Quick Time Events que no nos permitirán despegar la vista de la pantalla ni un momento. Vanquish ha sido pensado también para agradar a todos los públicos gracias a que ofrece distintos tipos de dificultad que satisfarán tanto a aquellos que busquen una experiencia asequible como a los usuarios que quieran un reto prácticamente imposible. Si a todo lo anteriormente dicho le sumamos un apartado gráfico y artístico sobresaliente y un modo Campaña realmente largo y rejugable, nos encontramos con un grandioso shooter que está llamado a ser uno de los grandes títulos de 2010 y un referente a seguir dentro de su género.



El creador

Hablar de Shinji Mikami es nombrar a toda una institución de los videojuegos. En su currículum destaca haber dirigido o participado en sagas como Resident Evil, Devil May Cry, Viewtiful Joe, Phoenix Wright o Dino Crisis, y en títulos tan originales como P.N. 03, Killer 7, God Hand o MadWorld. Un peculiar sentido del humor, acción y ritmo frenéticos o situaciones hilarantes son algunas de las señas que Mikami imprime a todos sus juegos. Vanquish no será una excepción.



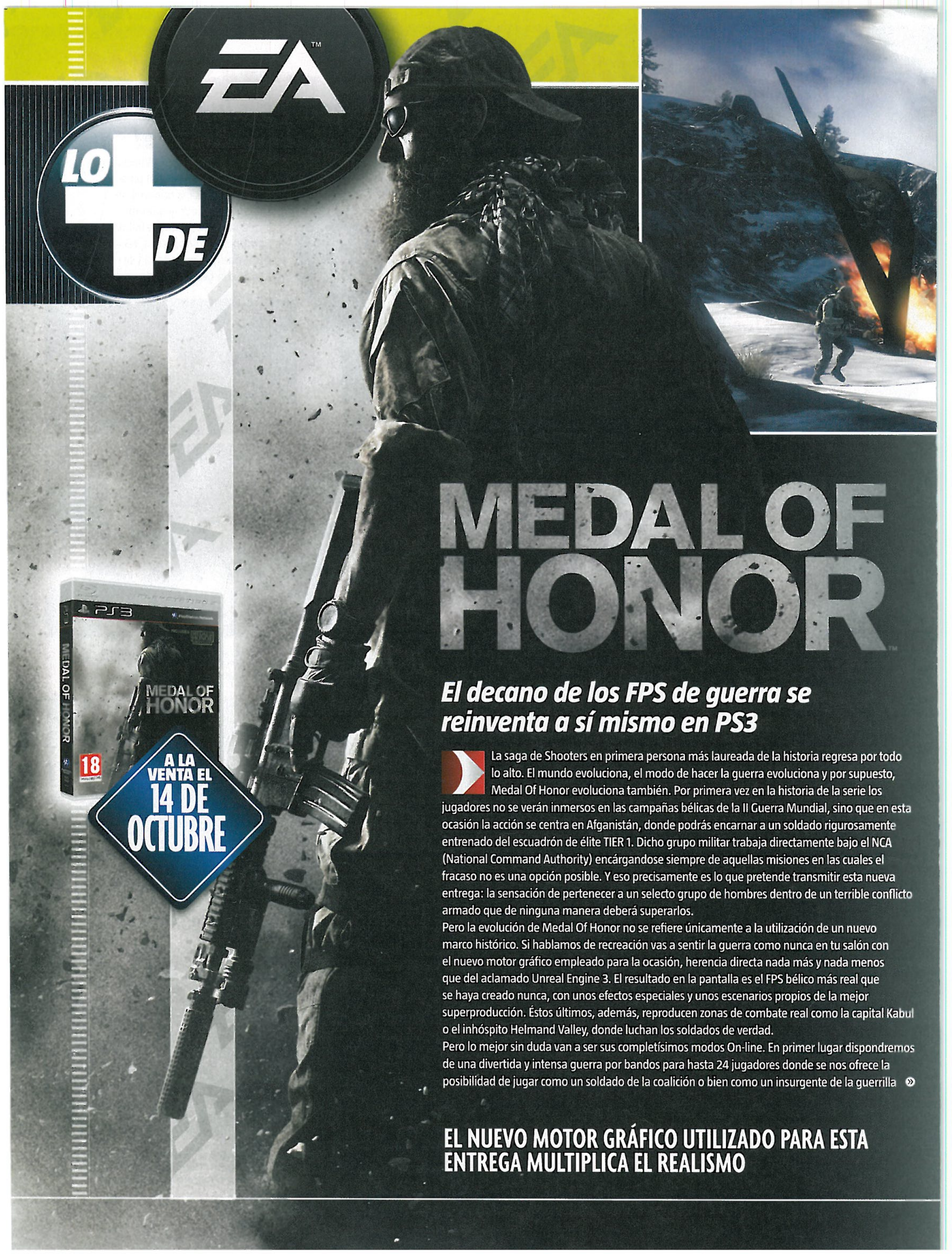
¡Descárgate la demo en PlayStation Store!

Ya está disponible en la Store la demo de Vanquish, que nos permite realizar un tutorial para aprender a usar todos los poderes de la armadura de Gideon y además jugar una fase entera con jefe final descomunal incluido. Eso sí, te aseguramos que engancha y te quedarás con ganas de jugar más.

El diseño de personajes, armas y enemigos es de lo mejor que hemos podido ver en PS3. Incluso con multitud de elementos en pantalla la calidad gráfica no se resiente.

Si quieres sobrevivir sigue en todo momento a Burns y a sus tropas ya que hacer la guerra por tu cuenta no sale rentable. Si quieres intentarlo es cosa tuya...

Cuando os penséis que habéis acabado con este colosal robot os daréis cuenta que lo peor todavía esta por llegar. Un colofón final para una demo que nos deja los dientes largos.


EA
LO + DE
PS3
MEDAL OF HONOR
18
A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE
MEDAL OF HONOR
El decano de los FPS de guerra se reinventa a sí mismo en PS3
La saga de Shooters en primera persona más laureada de la historia regresa por todo lo alto. El mundo evoluciona, el modo de hacer la guerra evoluciona y por supuesto, Medal Of Honor evoluciona también. Por primera vez en la historia de la serie los jugadores no se verán inmersos en las campañas bélicas de la II Guerra Mundial, sino que en esta ocasión la acción se centra en Afganistán, donde podrás encarnar a un soldado rigurosamente entrenado del escuadrón de élite TIER 1. Dicho grupo militar trabaja directamente bajo el NCA (National Command Authority) encárgandose siempre de aquellas misiones en las cuales el fracaso no es una opción posible. Y eso precisamente es lo que pretende transmitir esta nueva entrega: la sensación de pertenecer a un selecto grupo de hombres dentro de un terrible conflicto armado que de ninguna manera deberá superarlos.
Pero la evolución de Medal Of Honor no se refiere únicamente a la utilización de un nuevo marco histórico. Si hablamos de recreación vas a sentir la guerra como nunca en tu salón con el nuevo motor gráfico empleado para la ocasión, herencia directa nada más y nada menos que del aclamado Unreal Engine 3. El resultado en la pantalla es el FPS bélico más real que se haya creado nunca, con unos efectos especiales y unos escenarios propios de la mejor superproducción. Éstos últimos, además, reproducen zonas de combate real como la capital Kabul o el inhóspito Helmand Valley, donde luchan los soldados de verdad.
Pero lo mejor sin duda van a ser sus completísimos modos On-line. En primer lugar dispondremos de una divertida y intensa guerra por bandos para hasta 24 jugadores donde se nos ofrece la posibilidad de jugar como un soldado de la coalición o bien como un insurgente de la guerrilla »
EL NUEVO MOTOR GRÁFICO UTILIZADO PARA ESTA ENTREGA MULTIPLICA EL REALISMO









A lo largo de las misiones podremos dar apoyo aéreo a nuestras unidades si las cosas se ponen feas. Además también podremos incrementar sus capacidades defensivas.

Como miembro del cuerpo de élite TIER 1 deberás combatir la insurgencia afgana en su propio territorio. No esperes que te reciban con excesivo cariño, ni a ti, ni a tus compañeros.





Modo Multijugador

El apartado On-line de este nuevo Medal Of Honor a corrido a cargo de DICE, el estudio sueco que Electronic Arts adquirió en 2004. El buen hacer de este estudio en la saga Battlefield sirve como base para ofrecer la mejor experiencia en red de la que jamás ha hecho gala la saga. El estudio afirma ver en este juego «una oportunidad de expresarse de modo diferente» y haber creado una experiencia totalmente diferente a la de Battlefield: Bad Company 2.

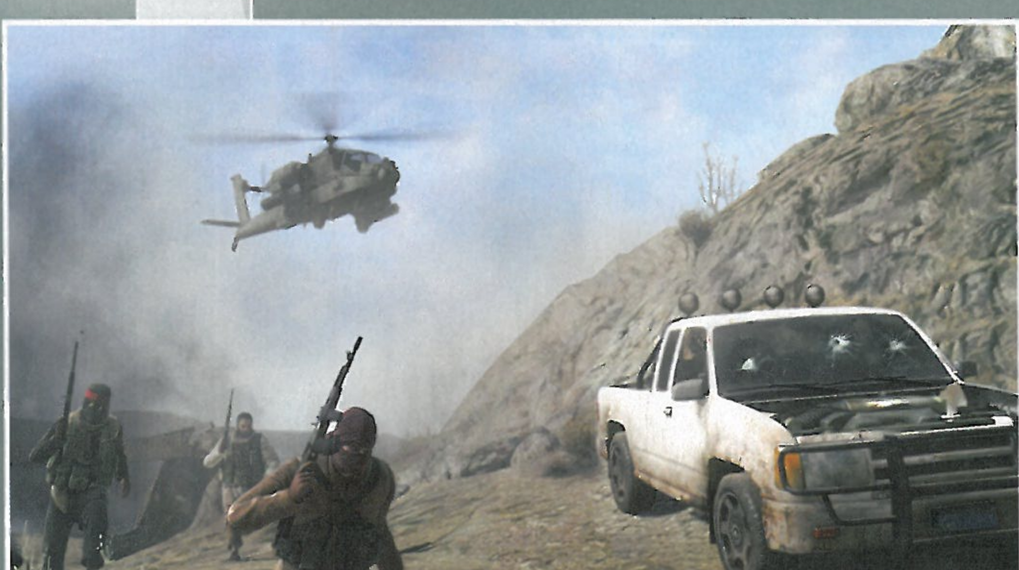


En las partidas en red podremos modificar las armas. De esta manera se gana en variedad y nuestra efectividad se verá mejorada cuanto mayor sea nuestra habilidad para elegir.



Linkin Park en la BSO

El grupo californiano pone música y voz al tema principal de Medal Of Honor. La canción en cuestión es The Catalyst, uno de los singles de su último álbum A Thousand Suns. En una entrevista reciente Joe Hahn, DJ de la banda, se mostró muy emocionado por este acuerdo al que considera una asociación única y llena de creatividad. «La oportunidad de introducir The Catalyst en el juego permite crear nuevos vínculos entre nuestra música, nuestros fans y ampliar la imagen del grupo en la era digital».







» afgana. Pero no acaba ahí la cosa, puesto que el estudio sueco DICE, ubicado en Estocolmo, se ha encargado de desarrollar diversos modos de cinco contra cinco. Entre todos ellos podremos encontrar el Team Assault Match, que nos obligará a afinar nuestra puntería y reflejos con las reglas propias de los Deathmatch o el Combat Mission Mode, donde la coalición deberá emplearse a fondo para cumplir con una serie de objetivos. Como es de esperar, estos modos gozarán de la intensidad y espectacularidad que sólo los creadores de la saga Battlefield saben imprimir a sus títulos.
En este nuevo Medal Of Honor también podrás encargarte del apoyo a tus compañeros ayudándoles desde el aire cuando sea preciso o si no, aumentando sus habilidades defensivas cuando el desarrollo del combate así lo requiera. Y por supuesto, no podía faltar en un buen videojuego de guerra la personalización de armas. Podrás coger aquella que desees y modificarla todo lo que creas necesario para adaptarla a tus necesidades, que irán variando a medida que avanza el juego.
En resumen, gráficos de infarto, destrucción hiperrealista de vehículos y localizaciones, campaña para un jugador sólida y excelentemente narrada, inmersivos modos On-line con servidores dedicados y además puntuaciones y clasificaciones para que siempre tengas alicientes para jugar en red. EA trae material pesado al combate para el nuevo curso. Acción y espectáculo en brutales proporciones. ¡Así da gusto ir al frente!



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Persecuciones de policías y ladrones con los mejores coches de la saga

Este año Need For Speed será pura adrenalina. ¿La razón? Pues que en esta ocasión se recuperan las persecuciones policiacas a toda velocidad añadiendo aún más emoción a la conexión y competición entre amigos.
Y es que para esta nueva entrega EA ha dejado el desarrollo en manos de Criterion Games, responsables de la aclamada saga Burnout.
Need For Speed Hot Pursuit ofrece también una nueva característica denominada Need For Speed Autolog. Con ella, nuestra copia del juego estará conectada a la de nuestros colegas de tal modo que podremos intercambiar experiencias, imágenes o desafíos. De esta manera Autolog se encargará de crear retos diferentes basados en lo que tus amigos han hecho, creando así una experiencia mucho más dinámica de lo que jamás se había podido disfrutar.
Y para contribuir a que este Need For Speed sea el juego de coches más intenso del mercado tendremos a nuestra disposición dferentes armas y equipamiento con los que ayudarnos en las persecuciones y los vehículos más salvajes que existen. ¡Písale a fondo!







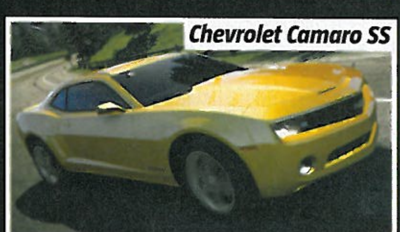
NFS HOT PURSUIT SERÁ EL MÁS ESPECTACULAR Y DIVERTIDO TÍTULO DE LA SAGA HASTA LA FECHA

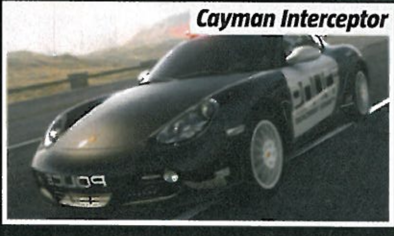


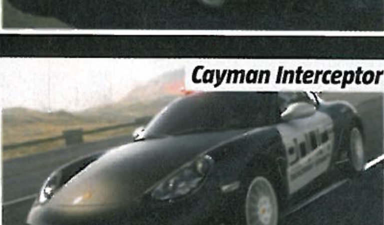

Alfa Romeo 8c


Audi TT Rs Coupé


Ford GT 500


Chevrolet Camaro SS


Cayman Interceptor



¡Súper coches!

Un juego tan impactante como Need For Speed Hot Pursuit necesita coches a la altura. Por esa razón los modelos más cool y más veloces del mundo automovilístico estarán a tu entera disposición. No quieras que la policía te persiga en un Interceptor como el de la imagen de arriba. ¡Da miedo!



PS3

Género
Deportivo
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
EA Canadá
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x11
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
71,90 €
fifa.easports.com/

3

FIFA 11

EL FIFA CON MÁS PERSONALIDAD

Bajo la misma apariencia gráfica de *FIFA 10* **EA Sports** nos presenta este año la entrega, punto por punto, más cuidadosa y refinada de todas las que hemos visto hasta ahora. ***FIFA 11*** no está pensado desde luego para inducirte a su compra mediante la exposición en un escaparate. Aparentemente es el juego del año pasado, pero sólo eso, aparentemente, pues sólo las horas de juego te harán descubrir el gran trabajo y dedicación que se han desprendido sobre, una vez más, el mejor juego de fútbol del mercado.

TODO PARA LA JUGABILIDAD

Mejoras gráficas, desde luego hay, pero todas ellas se desprenden de los añadidos en el apartado jugable, que es sin dudas el mayor beneficiado en esta nueva temporada. La evolución de ***FIFA 11*** se manifiesta en cientos de apartados diferentes, pero si hemos de dar algún titular que sean dos: *Pro Passing* y *Personality +*. Empecemos por el primero: olvida todo lo que aprendiste el año pasado porque el sistema de pases ha cambiado completamente. El envío a un compañero se hace ahora de una forma casi completamente manual. Tú ajustas la dirección y potencia del pase al mismo tiempo que debes controlar montones de variantes diversas. Por poner algunos ejemplos no será lo mismo pasar a un toque de espaldas que pasar de frente. Tampoco será lo mismo darle la pelota a un compañero que encadenar una triangulación (al aumentar la velocidad disminuye la precisión) y por supuesto tampoco será lo mismo contar con tiempo para acomodar el cuerpo que realizar el pase en una posición forzada.

Sobre el segundo de los titulares (*Personality +*) esto casi daría para escribir una tesis. No obstante, y a grandes rasgos, consiste en que ahora los futbolistas son mucho más reconocibles de lo que lo fueron en el pasado. No se trata sólo de que ahora los modelados sean más parecidos a las grandes estrellas de la vida real, aunque vaya si lo son. Se trata de ver cómo ahora esas réplicas virtuales de los mejores jugadores del planeta se mueven y se comportan de manera casi idéntica

LA ALTERNATIVA

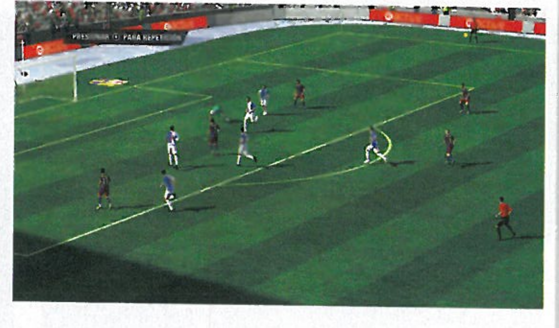
PES 2011
Pues lo de todos lo años. FIFA tiene una estructura y PES sigue tratando de construir la suya propia.











CREAD UN EQUIPO
En el modo Pro Club podrás crear tu propio equipo On-line junto a varios amigos para ejercer, esta vez, las funciones de manager o jugador y participar en diversas competiciones.





a los correspondientes de la vida real. De esta manera se ha mejorado en cuanto al rendimiento individual de cada futbolista, pues ya no sólo se depende de los clásicos atributos numéricos, sino que también las características propias de cada uno serán importantísimas a la hora de determinar qué acciones realizarán o no con éxito. Pero dejando toda esta teoría al margen, lo que seguramente quieras sea conocer nuestras sensaciones a la hora de jugar. Pues bien, en nuestra opinión se ha ganado mucho en equilibrio. La atención que hay que poner para no fallar los pases genera un fútbol realista y tan fantasioso y combinativo como grande sea tu experiencia a los mandos. Se aprecia también una IA mejorada para todo el apartado defensivo, con lo cual se hace más complicado el desarrollar los clásicos contraataques a la velocidad de la luz, y es que la zaga cubre mejor los espacios sin salirse jamás de los límites de lo que es posible y lo que no.

Nos gusta también mucho el lavado de cara dado a los porteros, mucho más avispados que antes a la hora de quedarse vendidos ante las vaselinas y de salir a por balones divididos. Y si en esto son más esmerados, ya los verás en los penaltis. Una nueva y necesaria animación les hace sacar la mano en pleno vuelo para detener un balón que vaya por encima o debajo de su cuerpo. De esta manera se acaba con aquella sensación tan artificial de meter un gol raso a un portero que se lanzaba a media altura o de ver a un guardameta detener las penas máximas con el estómago.

Más cosas interesantes. ¿Recuerdas qué el *360º Dribbling* fue la novedad más rimbombante del año pasado? Bueno, pues en ***FIFA 11*** ese control se ha adaptado también a las pugnas por la posesión del balón. Así podrás proteger el esférico de un defensa que te meta el codo únicamente desviando tu dirección. Y al contrario ocurre lo mismo: cuando seas tú el defensa podrás cargar contra tu rival de la manera que tú prefieras »

PERSONALITY + ES EL GRAN APORTE QUE FIFA 11 REALIZA A LA SAGA FUTBOLÍSTICA DE EA









Como novedad, ahora podremos interactuar con los compañeros en la celebración de los goles, que también serán más verosímiles.





Con Creation Centre podremos editar y dar vida a nuestros propios futbolistas o equipos completamente On-line para luego utilizarlos en el propio juego o compartirlos con otros usuarios de FIFA 11.

SIENTE LA SOLEDAD DEL PORTERO

El modo Conviértete en Profesional incorpora este año la posibilidad de asumir el rol del portero. Quizá sea algo aburrido estar la mitad del partido mirando, pero así es como trabajan los mejores guardametas del mundo. Hay que estar siempre concentrado para intervenir.

únicamente moviendo el *joystick*. Otra decisión acertada y sin la cual no podríamos recrear a la perfección el juego de centrocampistas como Xavi Hernández.

MEJORAS EN LOS MENÚS

En cuanto a opciones y posibilidades *FIFA* también ha ganado mucho en esta nueva entrega. Para empezar se ha reinventado el modo *Manager* casi en su totalidad rebautizándose además como modo Carrera. En él puedes asumir las funciones de un jugador, de un *manager* o de las dos cosas a la vez mientras navegas entre la nueva interfaz y utilizas, si así lo deseas, los futbolistas que hayas creado On-line con el programa descargable *Creation Centre*. Este nuevo modo Carrera goza de muchos ajustes en el apartado de fichajes y te permitirá también hacer el seguimiento de diferentes ligas simultáneamente mientras en un tablón se publican estadísticas de tus amigos para que puedas compararlas con las tuyas. Y hablando de amigos; aún hay más, y es que en el apartado On-line se ha dado un repaso a un viejo conocido: el modo *Pro Club*, que ahora, además de permitirnos fundar nuestro propio equipo junto a varios amigos nos permitirá también ejercer las funciones de *manager*. ¿Necesitas algo más para convencerte de que ***FIFA 11*** merece mucho la pena?Pues ahí va el órdago. ¡Puedes personalizar el audio del juego e incluso grabar tus propios cánticos! Un notición que añade un toque más de realismo al juego. Y es que todos sabemos sobradamente que un *Camp Nou* que no compone temas a Cristiano Ronaldo, no es un *Camp Nou*.

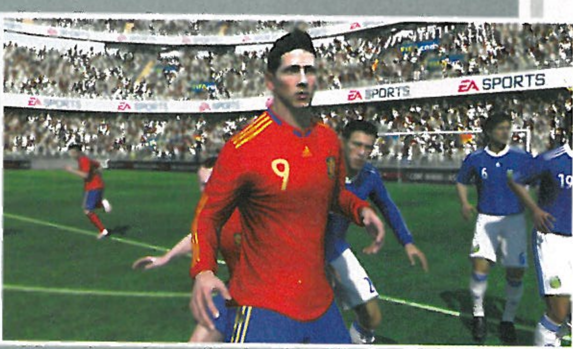
EL NUEVO SISTEMA DE PASES LO HACE MÁS REALISTA Y EXIGENTE



Así funciona Personality +

En años anteriores, el equipo de desarrollo de *FIFA* recibió muchas quejas acerca de que el parecido de los futbolistas no era tan convincente como en el título de la competencia. Observa cómo *Personality +* soluciona estos problemas en palabras de **EA**:

- En los porteros. La personalidad real de los porteros, tanto si son de estilo acrobático o tradicional, dictará su comportamiento en el juego. Los atributos de estirada determinarán qué porteros tienen la habilidad de alcanzar balones largos mientras que los atributos de reflejos determinan el tiempo de reacción.
- En la IA de la CPU. Las estrellas controladas por la CPU tienen un arsenal de movimientos de regate y comportamientos específicos, que los hacen únicos. Además harán sus filigranas.
- En las celebraciones. «*User Controlled Celebrations 2.0*» aumenta la emoción de marcar un gol permitiéndote ejecutar la celebración real del jugador e interactuar con tus compañeros de equipo en tiempo real.
- En los modelos de los jugadores. Una mayor variedad de cuerpos y modelos permite distinguir a cada jugador en el campo. Además, los nuevos estilos de carrera y regate de los jugadores virtuales serán un reflejo de los jugadores reales.
- En las animaciones. Las animaciones más realistas y variadas añaden mayor autenticidad. Nuevas animaciones en los golpeos de cabeza desde distintos ángulos. Docenas de nuevas entradas y entradas rasas, animaciones de lucha por el balón y nuevas reacciones.

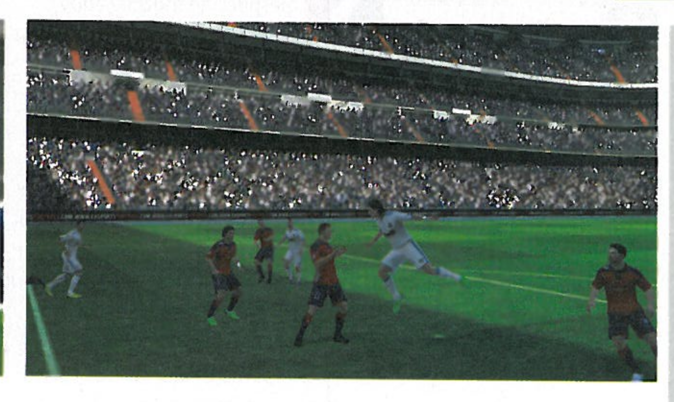


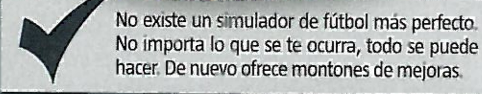




Al finalizar los partidos, un nuevo menú nos permite recrearnos con la repetición de las jugadas que queramos volver a presenciar.







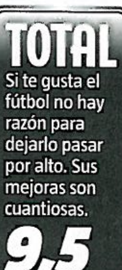
EVALUACIÓN

✓ No existe un simulador de fútbol más perfecto. No importa lo que se te ocurra, todo se puede hacer. De nuevo ofrece montones de mejoras.



No hay mucho que decir. Quizá sigue siendo algo más sencillo de la cuenta el marcar goles de falta directa. Lo dejaremos para FIFA 12.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Tan buenos como siempre. Personality + ha elevado el parecido de los futbolistas hasta límites altísimos.	A la excelente ambientación de siempre hay que sumar la posibilidad de personalizar el audio a gusto.	Cientos de mejoras que se unen a lo que ya teníamos. El fútbol un año más cerca de la perfección.	Pues al no ser año de Eurocopa ni Mundial nos durará 365 días nada más y nada menos.	Opciones para aburrir entre jugar tus partidos o crear jugadores y equipos.	Con una PS3 no se puede hacer más. Es imposible. Sin esta tecnología sería imposible mostrar FIFA 11.
9,5	9,3	9,6	9,5	9,4	9,4



TOTAL

Si te gusta el fútbol no hay razón para dejarlo pasar por alto. Sus mejoras son cuantiosas.

9,5







Género
Deportivo
Compañía
Konami
Desarrollador
Konami Digital Entertainment
Distribuidor
Konami
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.781 MB)
P.V.P. Recomendado
62,95 €
www.pes2011.com

LA ALTERNATIVA



FIFA 11
Hoy por hoy, es el gran referente futbolístico en consola.



Los disparos y pases ahora tendrán barra de medición de fuerza. La diferente calidad de los jugadores hará que sean más o menos precisos.





PES 2011

MEJOR PERO SIN CORONAR

Después de muchos años siendo la gran estrella del circo futbolístico, a *Pro Evolution Soccer* le tocaba hacer este año su mejor pirueta en un trapecio ya sin red de seguridad a sus pies. Era la hora de hacer una apuesta sin reservas, de esas de jugárselo a todo o nada para intentar recuperar todo lo perdido. Pues bien, después de asistir al gran estreno hay que reconocer que el nuevo *PRO* ha crecido de manera exponencial en algunos apartados y también que es diez veces mejor que su antecesor en casi todo... pero aún le quedan aspectos en los que debe mejorar.

EMPEZANDO CASI DE CERO

La unanimidad en las críticas fue tan grande que esta vez resultó imposible mirar a otro lado. Casi nadie pudo defender *PES 2010* y hasta los más fanáticos tuvimos que reconocer la triste y nueva realidad. Así que, dadas las circunstancias, en ***PES 2011*** **Konami** ha optado por lo más fácil, y en este caso era reiniciar el sistema y partir desde cero.

Como buena parte de las críticas se centraban en el apartado gráfico y en las animaciones de los jugadores, gran porcentaje de los esfuerzos se han dedicado a dotar al juego de una apariencia a la altura de una consola como **PS3**. Es seguramente donde más

LA JUGABILIDAD ES COMPLETAMENTE DISTINTA A LA DE PES 2010

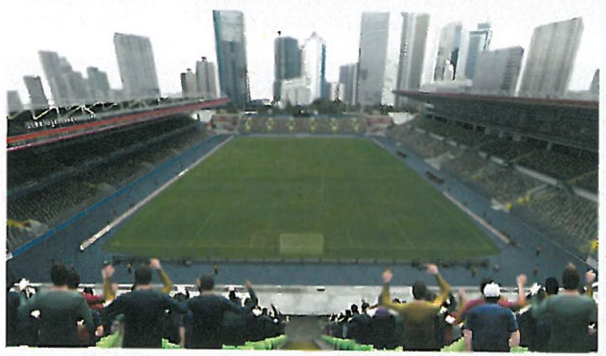
ha evolucionado, y todo resulta por fin creíble en los movimientos, los contactos y hasta en la disposición general en el campo. Según los programadores se han implementado más de mil nuevos movimientos y sólo con ver los porteros hay que creer tal afirmación. Pero es que lo vamos a apreciar también en el nuevo repertorio de regates, los controles, los pases, las entradas o los contactos. Se acabó el robotismo y esa sensación de desplazarse flotando sobre el campo; todo está mucho mejor implementado y rozando el sobresaliente.

OTRA JUGABILIDAD

La segunda gran revolución en ***PES 2011*** es la nueva jugabilidad y en ésta es donde tenemos más dudas. La idea de hacer un fútbol más actual, más de toque y de juego de equipo es buena, pero el nuevo sistema de pases y el comportamiento de los jugadores en algunos momentos van a requerirnos dosis extra de paciencia. Es verdad que todo parece más real y menos automático, sobre todo si lo que nos interesan son los duelos a dos jugadores, pero jugando contra la CPU en niveles avanzados de dificultad a veces es desesperante. El problema es que no están del todo depuradas las rutinas del control y algunos jugadores pueden parecer pollos sin cabeza en vez de ir a por un balón al que antes buscaban automáticamente. Con la práctica todo mejora, pero que »







Los estadios ya no serán sólo el campo y las gradas. Como podéis ver también se apreciará el entorno, y eso antes no pasaba en todos.



NUEVAS ESTRATEGIAS

Con los cambios efectuados en la jugabilidad, algo nos dice que el factor estratégico tendrá más importancia que nunca. Por suerte, ahora es más sencillo realizar los ajustes y hay más elementos a tener en cuenta.





Leo Messi
El jugador argentino vuelve a ser el protagonista de la portada y uno de los mejores del juego.



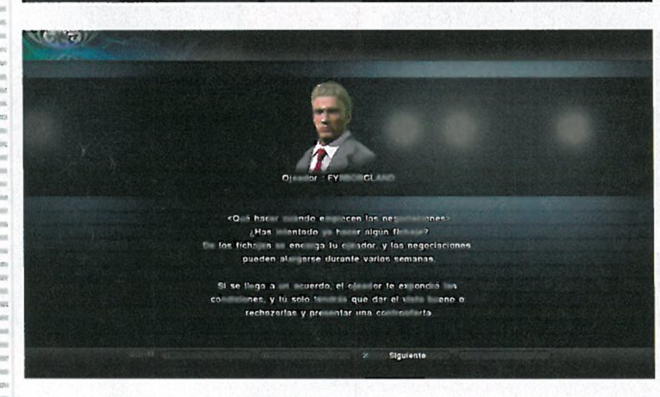


La celebración de los goles también han sido personalizadas y reconoceremos gestos típicos de cada jugador.

Los equipos que más han sido potenciados son el Inter y el Barça. Cometer un fallo ante ellos suele suponer un gol casi todas las veces.









MASTER LEAGUE

La estructura es casi la misma pero se han añadido más elementos de tipo manager. Podremos contratar ojeadores, entrenadores de porteros y otras mil curiosidades... pero el resto es lo mismo.

haya que dirigir todos los pases con la X es engorroso si, por poner un ejemplo, nuestro compañero está por delante solo.

El nuevo sistema de barras para pases y disparos es buena idea y puede aportar bastante para los amantes de la saga más perfeccionistas y metódicos. Lo más complicado es defender y, trás la eliminación de la X como entrada, deberemos dejarlo todo al cuadrado de la presión. Es una jugabilidad distinta en la que prima el toque y el juego de equipo frente al tradicional juego de «chupar con las estrellas», pero algo nos dice que el salto evolutivo en materia de estrategia puede ser el nuevo caballo de batalla. Los que manejen con más soltura los nuevos menús y posibilidades serán los nuevos amos de ***PES 2011***.

Por lo demás, pues hay que decir que la oferta de modos es muy similar y sólo hallaremos como novedades más interesantes la incorporación de la Copa Santander Libertadores, algunas licencias más de ligas europeas y un fortalecido juego en red con nuevas posibilidades y mayor peso del factor Comunidad. Se podrá competir en red en toda clase de campeonatos propios o de competición oficial y se generará una inmensa base estadística con la que crear partidas de similar nivel de juego. Si hacemos caso de los programadores, los partidos y torneos On-line van a ser lo mejor de ***PES 2011***. En lo que se refiere a la *Master League,* hay que decir que esperábamos bastantes más cambios, pero es más de lo mismo sólo que con más elementos del tipo *manager* y con más opciones.

Por resumir nuestras impresiones diremos que ***PES 2011*** es mucho mejor que su antecesor, al que supera en el 80% de los apartados, pero aún tiene bastante margen de mejora. Hay aspectos muy interesantes: está mejor programado, es mucho más real y tiene una jugabilidad distinta que puede gustar al amante del **PRO**... pero le queda camino por recorrer para acercarse a las calidades de su gran rival. La buena noticia es que ha crecido muchísimo, la mala es que *FIFA* también.



NUEVAS COMPETICIONES. Aunque tiene casi la misma oferta de modos, se han hecho con los derechos de nuevas competiciones como los de la Copa Santander Libertadores. No es mucho, pero es algo más.



PARECIDOS RAZONABLES. Es otro de los aspectos en los que más ha evolucionado. Además de ser muy parecidos los jugadores, las nuevas animaciones faciales aportan mayor realismo a las repeticiones.



EDICIÓN. Entre las curiosidades de PES 2011 destacaremos la posibilidad de remodelar y tunear nuestro propio estadio. Podremos hacerlo tan hortera y ridículo que hasta dé vergüenza jugar en él.



En esta entrega nos han sorprendido los árbitros por tarjeteros y pesados, y también la facilidad con la que puede resultar lesionado un jugador. Rara es la entrada por detrás que no conlleva daños.

¿Sabías que...

Se han añadido más de mil nuevos movimientos a las animaciones y se han personalizado las celebraciones de algunos de los más populares.



Mucho ojo con los penaltis, que ahora ha cambiado la perspectiva y ya no se lanzan con la cámara posterior. Ahora son algo más difíciles.

Los extras de esta edición volverán a sorprendernos. Podremos jugar con almohadones o con calabazas como cabezas.

EVALUACIÓN

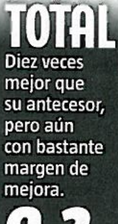


Un gran salto de calidad en materia gráfica y un estilo propio de juego, de mucha más elaboración y toque. Promete mucho en dos jugadores.



No terminan de convencernos los nuevos pases ni el comportamiento de los jugadores en algunas situaciones. Se defiende peor que antes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Es donde más ha crecido. Las animaciones son mucho más creíbles y, en general, es mucho más realista.	Cuenta con unos comentarios más acertados y retransmisiones más emocionantes.	Ahora es un fútbol más trabajado, menos mecánico y más de equipo. Llevará tiempo adaptarse.	Como con todos los PRO, los fanáticos jugarán hasta la llegada de la siguiente entrega. Un año de vida.	Han potenciado este apartado para contar con más competiciones y más factor Comunidad.	El nuevo motor gráfico consigue que todo se mueva mejor y con mucha más facilidad.
9,3	9,2	9,1	9,0	9,2	9,0



TOTAL
Diez veces mejor que su antecesor, pero aún con bastante margen de mejora.
9,2

TEST

PS3

Género
Conducción
Compañía
Codemasters
Desarrollador
EGO
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (54 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.formula1-game.com

En F1 2010 seremos nosotros los que decidamos el nivel de dificultad, y lo haremos añadiendo o eliminando ayudas a la conducción. Sea cual sea tu nivel, resultará jugable.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

F1 2010

UNA FÓRMULA QUE SÍ DIVIERTE

Aunque el fanático de la Fórmula 1 demande rigor y realismo, en muchas ocasiones nos hemos preguntado por qué estos simuladores tenían que acabar siendo un frío y supertécnico pasar de vueltas. Muchos dirán que, al fin y al cabo, la F1 básicamente es eso, pero también estamos hablando de videojuegos y hay que dejar espacio a la diversión y el entretenimiento. Este último detalle es lo que ha impedido que muchos amantes del motor repitieran tras algunas soporíferas experiencias del pasado.

Aunque la trayectoria de **Codemasters** en juegos de conducción hacía temblar a más de uno, más que nada porque en el pasado había firmado algunos de los títulos más realistas gráficamente... pero también de los más exigentes de pilotar de la historia de **PS2**, había que esperar para saber si se repetiría la historia. Por suerte parece que han aprendido la lección y en ***F1 2010*** vamos a contar con un apartado gráfico a la altura de los mejores, pero también con una jugabilidad capaz de seducir a casi todos los tipos de amantes de la conducción. Tanto los coches como los recorridos han sido fielmente reproducidos y resultan muy atractivos y, sobre todo, creíbles. Al contrario de lo que ocurría antes, los coches no parecen fieles reproduciones pegadas al suelo como coches de *Scalextric* y se desplazan en el entorno de manera fluida y armónica. Unos cuantos buenos efectos visuales para añadir más sensacion de velocidad y ya está todo listo para el espectáculo.

El siguiente gran acierto de **Codemasters** es haber sabido dar con la fórmula para ofrecer diferentes tipos de dificultad o de jugabilidad para que pueda disfrutar cualquier paladar y grado de habilidad. Una vez que hallemos nuestro punto idóneo, ***F1 2010*** va a brindarnos momentos muy intensos y emoción constante. Se pelea con el circuito, contra el tiempo y todos los rivales, pero éstos no son robots infalibles ni muros infranqueables. Haciendo bien las cosas y siguiendo las trazadas cualquiera puede progresar... y ahí es donde empieza la verdadera aventura. La idea de los programadores es presentar un reto cambiante y que evolucione constantemente gracias a nuestros logros y decisiones. El modo Trayectoria tiene un planteamiento muy inteligente en el que se presenta a nuestro compañero de equipo como verdadero rival y a esa circunstancia se van sumando otros objetivos secundarios que potencian mucho la experiencia de juego. Todo parece estar interrelacionado y aunque el pilotaje sea el asunto principal sobre el que gira todo, es la primera vez que nos hemos sentido en la piel del piloto de Fórmula 1. Detalles como que las declaraciones afecten de una manera o de otra al equipo y que puedan incluso elevar el grado de exigencia en los resultados, es otro ejemplo más del esfuerzo por »

SIENTE POR PRIMERA VEZ LA ALUCINANTE EXPERIENCIA DE PONERTE EN LA PIEL DE UN PILOTO DE FÓRMULA 1

LA ALTERNATIVA



GRID RELOADED
Otra propuesta automovilística de gran calidad de la compañía Codemasters.



Sabías que...

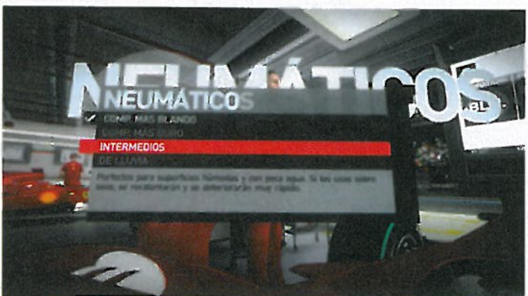
El primer y hasta la fecha último F1 para PS3 nació con la consola y pese a vender gran número de unidades, nunca llegó a cuajar una continuación.



INGENIERO. Será fundamental estar muy atento a sus indicaciones y consejos en cada momento de la carrera. Suele dar buenas pistas de lo que puede pasar a corto plazo y sus comentarios pueden ser de mucha ayuda.



LA PRENSA. Nuestras declaraciones a la prensa afectarán a nuestra relación con el equipo y también a las expectativas que se vayan despertando en la temporada. Lo mejor es no ser demasiado lanzado.



NEUMÁTICOS. Son uno de los aspectos más importantes, sobre todo si planifcamos las paradas. Cualquier fallo puede ser desastroso y lo más difícil es acertar con la vuelta y el tipo de neumáticos. ¡Ojo con la climatología!

¡BIEN AL VOLANTE!

Había que comprobar cómo se comportaba con el Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition y hay que decir que mucho mejor de lo esperado... aunque requiere de cierto aprendizaje y algunos pequeños ajustes.









MODO TRAYECTORIA

La idea de competir realmente contra tu compañero de equipo y al mismo tiempo tener que ir cumpliendo objetivos generales son ideas excelentes y que aportan más interés e intensidad al campeonato.

la calidad gráfica, la oferta de modos de juego y su enorme jugabilidad le convierten en el mejor juego de F1 de la historia.





» reflejar la realidad de un piloto. Al final de la temporada llegaremos hasta atrevernos con los reglajes.

La jugabilidad es muy buena y se puede volver un juego muy exigente con tan sólo unos cuantos retoques. La única recomendación es eliminar las ayudas de manera gradual o experimentar antes en los otros modos que permiten los mismos ajustes y configuraciones. El control del vehículo puede parecer algo sensible al principio, pero es sólo cuestión de habituarse, porque en pocas carreras alcanzaremos el tacto preciso. Como curiosidad, hemos probado ***F1 2010*** con el volante *Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition* de **Thrustmaster** y la experiencia fue mejor de lo que habríamos esperado, aunque requiere de mucha práctica y algunos ajustes personales.

En lo que se refiere a la oferta de modos, pues hay que decir que es más o menos lo de siempre, pero no está nada mal si tenemos en cuenta el modo Trayectoria. Además de él, podremos disputar el Mundial que diseñemos con las pruebas que decidamos y corriendo sólo la carrera o disputar todos los entrenamientos. También cuenta con un modo Multijugador con multitud de opciones y por supuesto con carreras en red en las que competiremos hasta 12 rivales del mismo nivel. Los programadores aseguran haber puesto el mismo empeño en el modo On-line que en el modo Trayectoria y, de ser cierto, la cosa promete bastante. Sea como sea, de lo que no hay duda es de que es el mejor simulador de Fórmula 1 de la historia.

EVALUACIÓN



Codemasters ha obrado el milagro de encontrar la combinación perfecta entre realismo e intensidad. Un simulador no tiene por qué aburrir.



Si eliminas las ayudas a la conducción con demasiada alegría, el desastre será casi seguro. Como simulador total, es un reto de altura.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Realismo y fiel recreación de todo y efectos visuales que potencian el show. Con lluvia es un alucine.	Buenos FX, unas cuantas melodías de calidad y la voz de nuestro ingeniero con sus consejos.	Con todas las ayudas es tan jugable como un arcade... cuando las vas eliminando es un simulador.	Con una buena oferta de modos, y algunos son muy duraderos. Muchas horas de diversión.	Varios modos de competición para doce jugadores simultáneos del mismo nivel.	Hace buen uso de la potencia gráfica de la consola y sobre todo de las capacidades On-line.
9,2	9,0	9,3	9,2	9,0	9,1



TOTAL

Han logrado un juego de Fórmula 1 divertido e intenso a todos los niveles.

9,2

TEST

PS3

Género
Survival Horror
Compañía
Capcom
Desarrollador
Capcom/Blue Castle Games
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.283 MB)
P.V.P. Recomendado
65,95 €
81,95 € (Zombrex Ed.)
109,99 € (Outbreak Ed.)
www.deadrising-2.com

18

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DEAD RISING 2

ES HORA DE ESCABECHAR A MILES DE PODRIDOS

La fórmula del primer *Dead Rising* (inédito, por desgracia, en **PS3**) era buena, pero mejorable. Al inacabable ejército de zombis había que añadir la obligación de ir completando misiones bajo la inexorable dictadura del cronómetro. ***Dead Rising 2*** suelta un poco la mano para hacer la experiencia más divertida. No tenía sentido permitirnos dar rienda suelta a esa eterna fantasía infantil sobre qué haríamos si pudiéramos quedarnos solos en un centro comercial toda una noche, si no se nos permite hacer más el cafre. El héroe de ***DR2***, *Chuck Greene* afronta no pocas obligaciones (la principal de ellas, suministrar a su hija el *Zombrex* necesario para que no se convierta en una diminuta zombi), pero también tendrá ocasión de perder el tiempo en minijuegos, resolver misiones secundarias y sobre todo, masacrar al populacho zombi.

Matar zombis mola. Son grotescos, sus cabezas explotan como globos rellenos de carne picada y lo mejor de todo, como ya están muertos, masacrarlos no provoca cargo de conciencia. Imaginad la que se habría liado si, en lugar de tipejos podridos, lamináramos humanos vivos y sonrosados. Amnistía Internacional habría caído sobre **Capcom** con la voracidad de un zombi sobre las nalgas de una corista. Porque lo que nos vamos a encontrar en esta parodia de Las Vegas llamada

MATAR ZOMBIS ES UNA EXPERIENCIA CASI TERAPÉUTICA

Fortune City no son cientos, sino miles y miles de muertos vivientes, vagando por las avenidas, los casinos, las tiendas de la ciudad. Pero como ya sucedía en el anterior Dead Rising (y suele pasar en las películas de *George A. Romero*, el padre del género Zombi), los vivos acaban siendo más peligrosos que los muertos. En su camino por encontrar el *Zombrex* de su hija y limpiar su nombre antes de que el ejército irrumpa en *Fortune City*, *Chuck* se topará con todo tipo de chiflados que han hecho suyo el dicho de «En río revuelto...». Desde un chef chiflado que guisa carne humana hasta un tarado activista de los *C.U.R.E.* (una asociación pro-zombi) o simples saqueadores. También encontrarás tipos fuertemente armados y de gatillo flojo, pero el motivo de su agresividad y la identidad de su líder es algo que no revelaremos. Un servidor sólo puede garantizarte que disfrutarás como un pequeño sádico mientras descuartizas zombis con saña e imaginación.

LA IMAGINACIÓN, AL SERVICIO DEL GORE
En ***Dead Rising 2*** combinarás todo tipo de objetos para crear armas tan imaginativas como letales. Un cubo y un taladro eléctrico se convierten en una eficaz lobotomizadora. ¿Una mano amputada y una granada? Una golosina para zombies «con sorpresa». A medida que sumes puntos de experiencia (trasladando supervivientes al refugio o solventando





THE FIST OF THE NORTH STAR
Miles de enemigos (vivos) y toneladas de tripas y sangre.









¡HÁGALO USTED MISMO!

¿Por qué tronchar zombies con un mocho, si puedes unirle un machete y fabricar una alabarda? Usa las Cartas Combo y crearás armas tan demenciales como letales. ¿Silla de ruedas y segadora? ¡Terrible!



Usa los lavabos para grabar partida y no te cortes si hay alguien delante. El recato queda lejos cuando tras la puerta te esperan miles y miles de zombis.

Un pez espada disecado puede ser un arma tan buena como cualquier otra. Todo Fortune City está repleto de objetos potencialmente letales.







TIERRA DE TARADOS

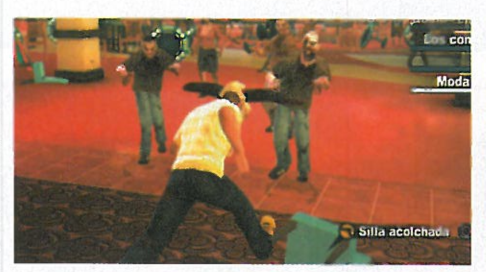
Entre los supervivientes del holocausto zombi encontrarás auténticos psicópatas, mucho más peligrosos que los muertos vivientes. Ojito al chef caníbal y al hombre mascota, sin olvidar al motorista loco o el activista imbécil. Criaturitas...




Gánate un dinerín extra compitiendo On-line en Terror Is Reality junto a otros tres jugadores.

Sabías que...

Keiji Inafune ha dirigido una película inspirada en el juego? Visita www.deadrisingsun.com y podrás ver los ocho capítulos en que se divide.





UTILIZA TU ENTORNO

Da buena cuenta de la comida diseminada por el suelo para recuperar energía, y no olvides experimentar con la decoración de cada local. Descuelga el cráneo del toro del restaurante, póntelo y emularás los San Fermines... contra los zombis.



Cuando los zombis se acercan demasiado, llega el momento de machacar el mando de PS3 para quitárselos de encima.

misiones) tendrás acceso a más Cartas *Combo* que te descubrirán nuevas combinaciones de objetos. Además irás añadiendo nuevos movimientos especiales a *Chuck*, por si en algún momento se vé atrapado por una horda de zombis sin armas a su alcance. Tú descuartiza sin miedo... que jamás te quedarás sin muertos vivientes a los que desmembrar.

VIVA LAS VEG... PERDÓN, FORTUNE CITY

Tan excesivas como las mareas de zombis que aparecen en pantalla, son las localizaciones en las que transcurre la acción. Los canadienses **Blue Castle Games**, bajo la supervisión de *Keiji Inafune*, se han desmelenado no sólo a la hora de incorporar miles y miles de personajes en pantalla, sino a la de incluir todo tipo de *gags* visuales. Podrás visitar un *sex-shop* para vestir a *Chuck* con correajes de cuero, descubrir en un cine el cartel de la esperada película de *Megaman 2*, o recoger de una juguetería una careta de *Blanka*, que unida a una batería de coche, es capaz de eletrocutar a una docena de zombis en segundos. Y todo ello rodeado de una arquitectura tan monumental como hortera. Puro Las Vegas.

Aún con sus defectos (las cargas entre las diferentes áreas que componen *Fortune City* son tan habituales como cansinas), ***Dead Rising 2*** es un festín para los amantes de la cultura zombi, y en general para todos aquellos usuarios que quieran comprobar su nivel de sadismo e imaginación. Puede que el objetivo del juego sea resolver las sucesivas misiones y rescatar supervivientes antes de que el ejército irrumpa en *Fortune City*, pero en realidad, ***Dead Rising 2*** cumple una función terapéutica: después de un largo día de soportar la brasa de tu jefe, o los gritos de tu profesor/a, nada mejor que descargar toda tu agresividad sobre la inagotable horda de zombis. Libérales de su miseria, y hazlo con estilo. Seguro que luego te quedas bien relajadito.

EVALUACIÓN


Masacrar miles de zombis se convierte en una experiencia relajante. Competir On-line en Terror Is Reality contra otros tres jugadores.

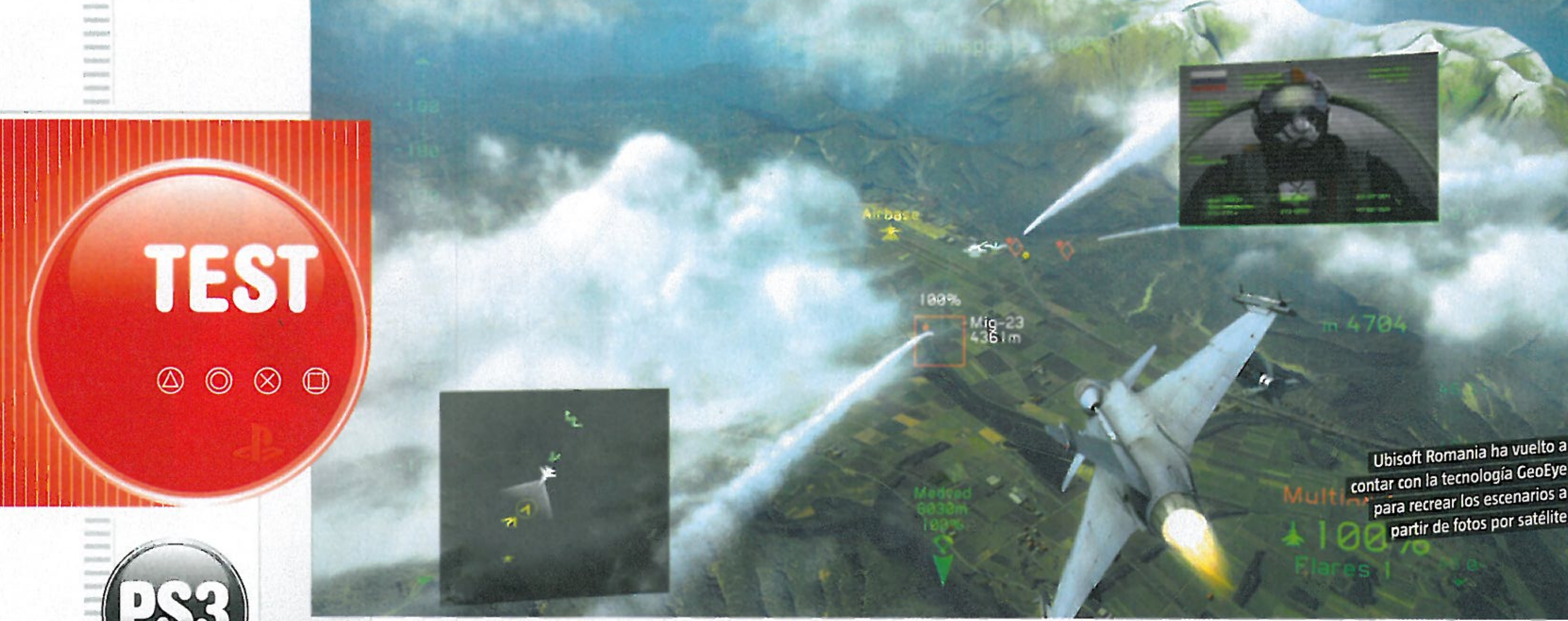

Las cargas, entre una zona y otra. Que Capcom no haya incluido la película Dead Rising Sun ni la precuela DR2: Case 0 en PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Miles de zombis arrastrándose por la pantalla dan forma a un espectáculo tan grotesco como cautivador.	Voces en inglés. Lo mejor, los FX: escuchar el efecto que causan algunas armas en los zombis.	Matar y matar zombis de forma imaginativa es una experiencia tan relajante como divertida.	Llegar al final no es difícil. Realizar todas las misiones secundarias es harina de otro costal.	Además de participar en Terror Is Reality podrás invitar a un amigo a probar el cooperativo.	Capcom ha mimado más los extras en 360, pero la versión PS3 es intachable. Salvo las cargas.
9,2	8,9	9,1	8,8	8,8	8,5


TOTAL
Tan cafre como cómico, DR2 convierte la matanza del zombi en una terapia contra el estrés.
9,1

TEST

△ ○ ✕ □



Ubisoft Romania ha vuelto a contar con la tecnología GeoEye para recrear los escenarios a partir de fotos por satélite

PS3



Género
Arcade aéreo
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Ubisoft Romania
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (5.913 MB)
P.V.P. Recomendado
70,95 €
hawxgame.es.ubi.com



12



TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2



△ COMBATES ○ AÉREOS ✕ EN UN FUTURO □ CERCANO

Tras el anuncio, por parte de **Namco**, del ansiado salto de la saga *Ace Combat* a **PS3**, **Ubisoft Romania** (popes absolutos del género en esta plataforma, tras firmar los *Blazing Angels* o el anterior *H.A.W.X.*) por fin tendrá un rival con el que competir por el trono de la simulación *arcade*. Pero de momento, los rumanos son los reyes del gallinero, y lo demuestran en una secuela que elimina y gana distintos elementos respecto a su ilustre predecesor.

Lo primero que sorprende de ***H.A.W.X. 2*** es (si se me permite la invención del término) la «callofdutyzación» del juego, al incorporar misiones que rompen con la habitual mecánica de combates aéreos. En determinados momentos nos pondremos al mando de un avión espía no tripulado (con el que marcaremos objetivos y espiaremos conversaciones telefónicas) o bien escupiremos plomo desde la torreta de un *A-130U Spooky*, al estilo de aquella inolvidable fase de *COD: Modern Warfare*. Una novedad simpática, aunque en ocasiones rompa demasiado el ritmo del juego. Por otro lado, esta secuela prescinde de la cámara externa del *E.R.S.* que permitía solventar los duelos contra otros ases de la aviación mediante una lejana vista en tercera persona que acercaba a *H.A.W.X.* al clásico *Time Pilot*. Aquel toque *Arcade* no hizo demasiada gracia a los fundamentalistas de la simulación aérea, pero a nosotros nos encantó.

Por lo demás, lo que encontraremos en ***H.A.W.X. 2*** no se aleja demasiado de su predecesor: combates aéreos y eliminación de objetivos en aire, tierra y mar. A lo largo de las misiones encarnaremos a distintos personajes (un yanqui, un británico y un ruso) a los mandos de cazas y bombarderos, fielmente recreados a partir de modelos reales. El juego comparte línea temporal (un futuro no muy lejano) con la franquicia *Ghost Recon*, lo que ha permitido a ***Ubisoft Romania*** incorporar adelantos que formarán parte del arsenal tecnológico de los próximos años. Algunos de ellos, como el asistente *E.R.S.* nos guiarán a la hora de aterrizar, despegar o repostar en pleno vuelo. Al igual que el primer *H.A.W.X.*, te recomendamos probar el juego cooperativo On-line con otros tres jugadores, lo que hace la experiencia mucho más divertida y menos lineal que el vuelo en solitario.

EL COOPERATIVO ON-LINE SUPERA CON CRECES AL VUELO EN SOLITARIO

LA ALTERNATIVA



H.A.W.X.
Aún podrás encontrarlo en las tiendas a un precio muy interesante. No te decepcionará.

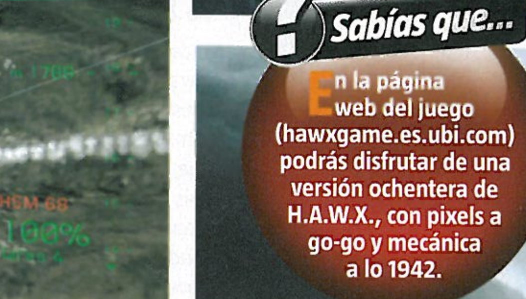






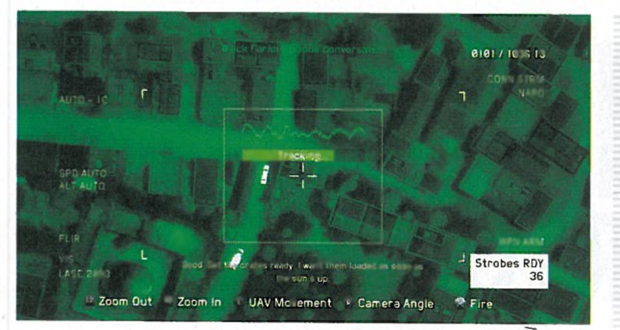
Repostar en el aire no será un paseo entre las nubes, precisamente. Suerte que tienes el E.R.S.

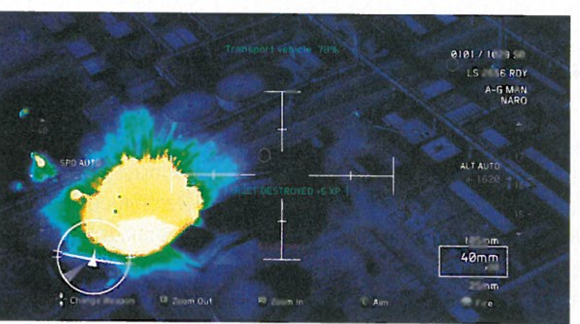




¿Sabías que...

En la página web del juego (hawxgame.es.ubi.com) podrás disfrutar de una versión ochentera de H.A.W.X., con pixels a go-go y mecánica a lo 1942.







ACOGOTANDO CON SIGILO, Y DESDE EL AIRE

H.A.W.X. 2 te sorprenderá con misiones que escapan de los esperados combates aéreos. Podrás guiar la cámara de un avión espía no tripulado o sembrar la destrucción desde la torreta de un A-130, siguiendo la acción con la cámara de visión térmica, al estilo de COD: Modern Warfare.

EVALUACIÓN



La incorporación de las misiones de espionaje y destrucción desde el aire, al estilo COD. El cooperativo y los enfrentamientos On-line.



La IA de tus compañeros de escuadrón deja bastante que desear. Los escenarios siguen cantando un poco cuando te acercas demasiado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Escenarios fotorrealistas (a distancia) y aviones recreados con todo lujo. Magnífico uso de la luz.	El juego llegará a las tiendas con voces en castellano, aunque nuestra versión estaba en inglés.	La chiflada IA de tus aliados acaba arruinando algunas misiones. El control es impecable.	Modo cooperativo y duelos On-line, Vuelo Libre, Survival, Arcade. Puedes apostar a que no te aburrirás.	Duelos para ocho jugadores y un cooperativo para cuatro. Realmente divertido.	Instala en disco duro y podrás usar el sensor Sixaxis para pilotar (aunque no te lo recomiendo).
9,0	8,7	8,6	8,5	9,0	8,4



TOTAL

Un regalo para los fans de Ace Combat. Eso sí, juega en cooperativo porque la IA aliada es muy floja.

8,8







EL TOQUE MUSTAINE

El cénit del modo Misión lleva la firma de Dave Mustaine y Megadeth. Dos temas clásicos (Holy Wars... The Punishement Due & This Day We Fight!) y uno creado para la ocasión (Sudden Death) vertebran el apocalíptico duelo final.





Género **Musical**
Compañía **Activision**
Desarrollador **Neversoft**
Distribuidor **Activision**
Jugadores **x8**
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-castellano/ inglés**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (102 KB)**
P.V.P. Recomendado **70,99 € (juego)** **111,99 € (juego+ guitarra)** **204,99 € (juego+ guitarra, micro, batería)**
www.guitarhero.com
12

GUITAR HERO
WARRIORS OF ROCK

DESATA TODO EL PODER DEL METAL

Dicen que el hambre agudiza el ingenio. Pero no ha sido la «gazuza», sino la crisis de ventas que acompaña al género musical (y que se ha llevado por delante a **Red Octane**, creadora de la franquicia *GH*), lo que ha inspirado a **Neversoft** a reinventar el modo historia que suele acompañar a los *Guitar Hero*, bautizado aquí como Misión. El subtítulo ***Warriors Of Rock*** define a la pefección lo que vamos a encontrar en esta sexta entrega: 93 temazos (la mayoría de ellos rockeros y metaleros, aunque también hay lugar para unos cuantos ramalazos pop) y ocho personajes que se transformarán en criaturas legendarias para liberar al Demiurgo del Rock (al que pone voz *Loquillo* en la versión española).

De esta manera, lo que en anteriores entregas era un camino hacia el estrellato, aquí se convierte en una fantasía rock en la que podremos explotar, y combinar, los diferentes poderes de cada guerrero para alcanzar rachas de notas y multiplicadores absolutamente chiflados (hasta 36x). Algunos usuarios podrán considerar esta historia una completa chorrada, pero se agradece los esfuerzos de **Neversoft** por distinguir a ***Warriors Of Rock*** de anteriores entregas, sin por ello descuidar el aspecto multijugador, piedra angular de todos los *Guitar Hero*. En este sexto *GH* encontrarémos 15 opciones diferentes de juego Competitivo (tanto para dos instrumentos como para bandas completas) y multitud de desafíos por canción (hasta 13) que imprimen al juego una longevidad con la que jamás soñaron sus ilustres predecesores. Para que os hagáis una idea, una maratoniana sesión desde las 10 de la mañana hasta las 7 de al tarde, interrumpida únicamente para comer, sólo nos bastó para alcanzar poco más de un 40% del modo Misión. Después de los créditos finales, surgen nuevos retos para cada uno de los personajes e incluso un modo protagonizado por el Demiurguo del Rock que pondrá a prueba tus dedos, eso si antes no has sufrido un calambre con los tres bombazos «*Made in*» Megadeth que vertebran el duelo final.

Es cierto que el género musical parece agotado, pero ideas tan buenas como las que despliega ***Warriors Of Rock*** (y que incluyen un homenaje a *Rush* y su canción *2112*, fraccionada en siete partes por el bien de nuestra salud mental) o las del inminente *Rock Band 3* (y su teclado) harán que no nos cansemos de nuestras guitarras de plástico. Y hablando de bandurrias inalámbricas: la nueva guitarra no es una belleza pero es la más cómoda que ha probado este redactor hasta ahora. Otras son más realistas, pero te acaban sangrando los dedos.

NEVERSOFT REINVENTA EL MODO HISTORIA DE LOS GH, DOTANDO A LOS PERSONAJES CON PODERES ESPECIALES

LA ALTERNATIVA



G. HERO 5
Supuso una revolución al permitir usar cuatro guitarras, o cuatro baterías, a la vez.





¿Sabías que...

El local en el que toca Johnny es el mítico CBGB's neoyorkino, uno de los templos del punk y el rock, hoy tristemente desaparecido.







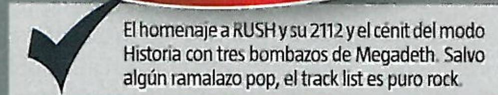
ROCKEROS A LA GRESCA

Para enfrentarte al Ser que ha secuestrado al Demiurgo del Rock tendrás que formar dos grupos con los ocho personajes de GH, con el objetivo de lograr que sus poderes se complementen entre sí.



¡THE NEW BANDURRIA!

Sorprendentemente cómoda, y con un diseño rompedor, todos sus componentes electrónicos residen en el mástil y el corazón de la guitarra. El resto del cuerpo es extraíble e intercambiable. De esta manera en el futuro sólo tendremos que desacoplar las piezas antiguas por otras nuevas para tener una guitarra diferente.



EVALUACIÓN



El homenaje a RUSH y su 2112 y el cénit del modo Historia con tres bombazos de Megadeth. Salvo algún ramalazo pop, el track list es puro rock.

No presenta cambios tan radicales como los de GH5. La slide bar desaparece en la nueva guitarra. El diálogo de 2112 no está subtitulado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El modelado de los rockeros ha mejorado respecto a GH5, pero los gráficos tienen algo de popping.	Encontrarás 93 clásicos y hits actuales, reunidos en el modo Misión en diferentes estilos.	GH siempre es un vicio, aunque algunos usuarios no comulguen con la incorporación de poderes.	El modo Historia más largo de todos los GH, y la opción de usar la librería de canciones de otras entregas.	Los piques On-line entre guitarristas y bandas siguen siendo la piedra angular del juego.	Permite importar temas de los anteriores GH así como de Band Hero y su contenido descargable.
8,6	9,3	9,0	9,1	9,0	8,8



TOTAL

Sin ser tan revolucionario como GH5, ofrece sorpresas y un track list apabullante.

8,9

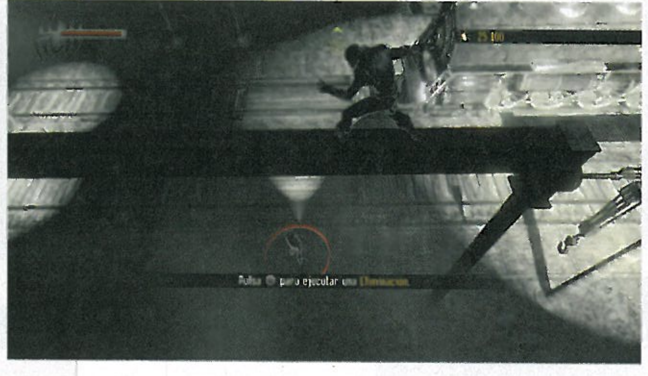




Como en tantos juegos de Spider-Man, lo mejor son los combates cuerpo a cuerpo. Pero a diferencia de la mayoría de los títulos del héroe, la acción pura no es lo único que vale la pena de este título.









Género
Acción
Compañía
Activision
Desarrollador
Beenox
Distribuidor
Activision
Jugadores
1
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.spiderman-dimensions.marvel.com
16

SPIDER-MAN DIMENSIONS

EL HOMBRE ARAÑA SE PONE MULTIDIMENSIONAL

Reconozco que mi primera impresión de este ***Dimensions*** no fue del todo positiva: el tema de las redes y el balanceo no está del todo pulido, y el jugador se verá a menudo cayendo al vacío. Conscientes de esta pequeña falla, los programadores han hecho que *Spider-Man* pueda catapultarse de inmediato hacia arriba cuando pierda el pie, sin límites ni dificultad. Esto es: es imposible morir estrellándose contra el suelo y si lo fuera, sucedería continuamente.

Pero conforme ***Dimensions*** fue desvelando sus secretos ante mis ojos, se reveló como un juego mucho más atractivo de lo que esperaba: ese pequeño problema que quizás podría haberse arreglado con algo más de tiempo en el horno acaba no siendo demasiado importante, ya que el diseño de los niveles es completamente lineal, y salvo alguno muy específico con acento en las plataformas, no es una parte importante del juego. La linealidad tampoco es un problema, por cierto, gracias al espléndido diseño visual de algunas dimensiones. Especialmente espectacular es la de *Spider-Man 2099*, tan pasillera como el resto, pero con una cantidad tan grande de abismos entre rascacielos, autopistas flotantes, luces de neón y naves espaciales que es fácil olvidarse de esto.

Las diferencias entre los distintos niveles y la forma de plantear la mecánica de juego en cada uno de ellos es lo que da auténtica personalidad al juego, que a pesar de poner al jugador en la piel de cuatro *Spider-Man* con ligeras variantes entre sí, tendrá la sensación de controlar a cuatro super-héroes distintos. *Amazing Spider-Man*, el de toda la vida, tiene un agradable tono (y aspecto) de tebeo de acción de **Marvel**. En *Spider-Man Noir* entra en juego el sigilo, con un ojo puesto (a veces quizás demasiado) en *Batman: Arkham Asylum*. Y el *Spider-Man Ultimate* con el traje negro y *Spider-Man 2099* están orientados al combate, con características especiales que hacen que la acción sea variada y explosiva.

Cada nueva fase está planteada como una larga persecución de un *final boss*, pero con pequeñas variaciones (eventos en los que *Spider-Man* está en la mira de un francotirador o pelea en primera persona) que le dan sabor al juego y que consiguen algo muy valioso en la acción superheroica: no hacerse repetitiva.

Espléndidamente escrito y desarrollado con sencillez e inteligencia, ***Spider-Man Dimensions*** puede que no sea el juego definitivo del «Trepamuros», pero desde luego es uno de los más divertidos de los que hay actualmente en las tiendas.

LA ALTERNATIVA



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Como las fases de Spider-Man Noir, pero algo mejor acabado que este juego de Spidey.

Por John Jones

Sabías que...

Cuando Stan Lee presentó a su editor la idea de Spider-Man, éste pensó que sería un fracaso. Cambió de idea inmediatamente al ver las ventas.

¡MILES DE SPIDER-MANES!

Una de las cuestiones más discutidas por los fans, esa gente que se dedica full-time al noble arte de quejarse por todo, es si las cuatro dimensiones que muestra el juego son las más apropiadas para representar a Spider-Man. Para tranquilizarlos, unas cuantas de las encarnaciones más ridículas de Spider-Man son desbloqueables como trajes extra. Entre ellas, la siempre despreciada Araña Escarlata o el infausto Bag-Man (a la izquierda).

EVALUACIÓN



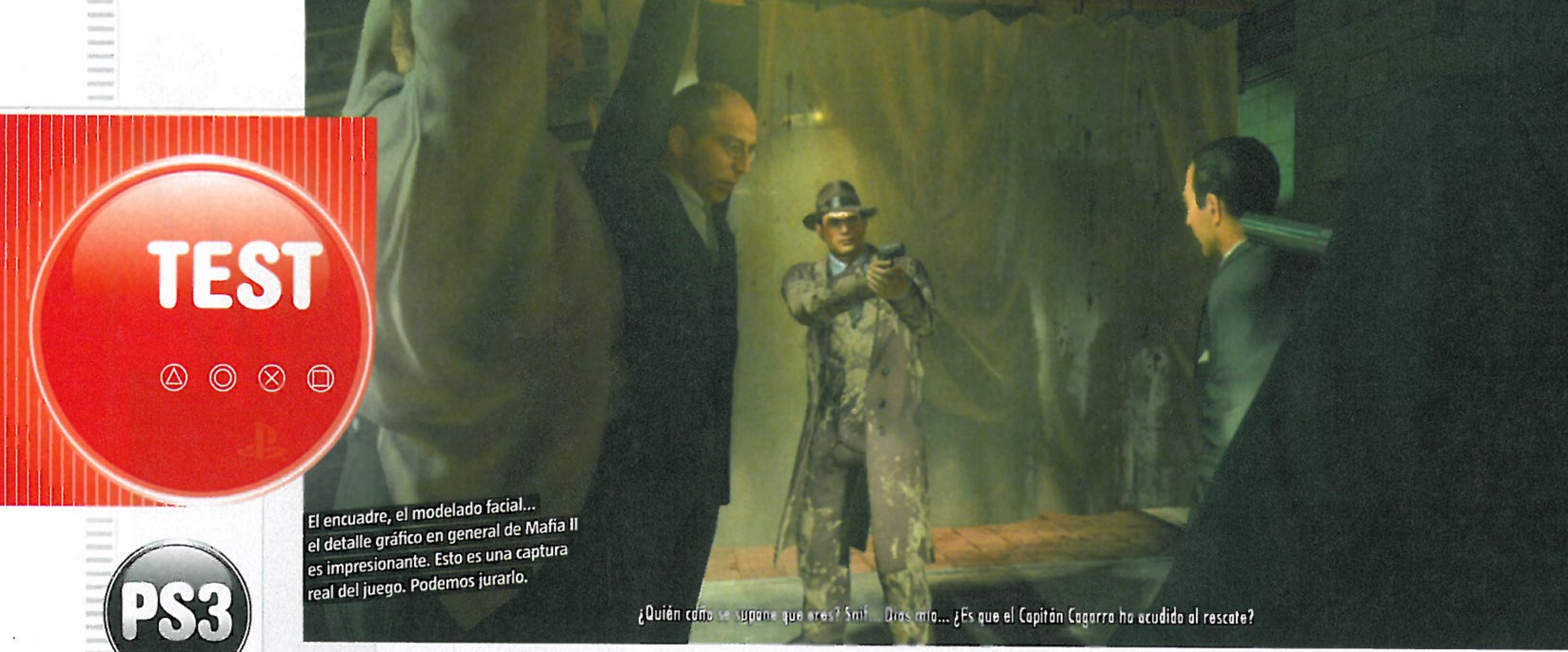
La variedad que proporcionan las cuatro dimensiones, cada una con su estética y su estilo de juego independiente.



Algunos detalles poco cuidados: la linealidad demasiado patente, el balanceo con las redes, la obvia inspiración en Arkham Asylum...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Espectaculares y con un agradable efecto cel-shading que alegra las retinas en fases como la de Amazing...	Estupenda versión en inglés, que por suerte no ha sido estropeada con una localización barata.	Hay leves problemas con la cámara, pero por lo demás, muy fluido, variado y divertido.	No hay multijugador, pero el sistema de desbloqueo de golpes y extras te tendrá entretenido.	Una pena que no haya On-line de ningún tipo. Esperemos que lleguen extras para fans.	Sin revoluciones, pero con niveles francamente espectaculares, como los de 2099 o Noir.	El contrapunto despreocupado a la gravedad de Batman: Arkham Asylum.
9,0	8,0	8,9	8,0	-	8,5	9,0

TEST



El encuadre, el modelado facial... el detalle gráfico en general de Mafia II es impresionante. Esto es una captura real del juego. Podemos jurarlo.

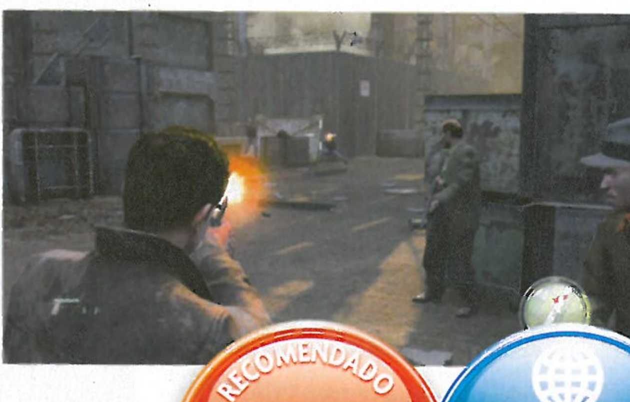
PS3



Género
Aventura/ Shooter
Compañía
2K Games
Desarrollador
2K Czech
Distribuidor
Take Two
Jugadores

On-line
Sí (contenido descargable)
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.043 KB)
P.V.P. Recomendado
65,95 €
www.mafia2game.com.
18





RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

MAFIA II

UN VIAJE A LA TRASTIENDA DE AMÉRICA

¿Valorar el envoltorio o el contenido? Una duda tan vieja como los videojuegos, que nos ha vuelto a asaltar al ver un juego tan deslumbrante como ***Mafia II***. Nadie puede negar los esfuerzos de **2K Czech** a la hora de reconstruir, con la mayor fidelidad imaginable, la América de los años 40-50, como ya hiciera el primer *Mafia* (**PS2**, 2003) con la década de los 30. La monumental *Empire City* (una ciudad ficticia inspirada en San Francisco y Nueva York) es un derroche de detalle tanto en los edificios, como en los carteles publicitarios y los neones que los decoran.

Una monumental puesta en escena al servicio de un guión magnífico, en el que podrás reconocer personajes y situaciones que has visto tanto en obras maestras del cine como en bazofias de serie B. A primera vista, ***Mafia II*** es todo lo que *El Padrino* de **EA** intentó ser, pero no consiguió finalmente. A primera vista. Porque metidos en harina, descubrimos que ***Mafia II*** jamás llega a liberarse del corsé impuesto por sus programadores. Esto no es un *sandbox*, es la aventura que nos prometieron (y nos advirtieron), y por lo tanto tendrás que olvidarte de vagabundear por *Empire City* en busca de misiones secundarias, aunque su magnífica ambientación invite a ello. Aunque el guión despliega momentos sorprendentes (el prólogo, la estancia en la cárcel, con escarceos en las duchas incluidos...), la mecánica de conducir del punto A al B, resolver la misión y regresar a casa para grabar, acabará siendo algo monónotona para aquellos que esperaban encontrar un *GTA*. La exploración se limita a conducir por donde queramos para admirar el paisaje, o para ir de compras. Porque cambiarse de ropa no tiene una función meramente estética. Si te descubren cometiendo un crimen, más te valdrá repintar el coche, cambiar la matrícula y vestirte de otra manera o tendrás a la policía pisándote los talones.

Etiquetar un juego como ***Mafia II*** bajo una puntuación no es fácil. Habrá usuarios que se entusiasmarán con el desarrollo de las misiones y los magníficos gráficos (el *engine* cruje en ocasiones, pero despliega las mejores animaciones faciales que este redactor ha visto en su vida), mientras que otros jugadores quedarán decepcionados por la brevedad de la historia. Por suerte ahí están los contenidos descargables (ya van dos, el primero de forma totalmente gratuita) para compensarnos, si eso es posible, ante la ausencia de un modo multijugador que le habría sentado como un guante.

LA ALTERNATIVA



EL PADRINO
Mucho más abierto que Mafia II, aunque gráficamente no le llega a la altura.





Algunas misiones se inspiran sin disimulo en pelis clásicas. Aquí venderás tabaco de «estranjis», como en Uno de los Nuestros.

Sabías que...

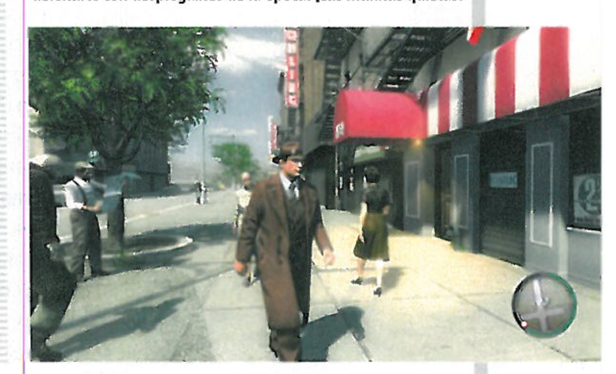
Los personajes están inspirados en actores del Hollywood Clásico. Vito es un joven Gregory Peck, y uno de los capos es clavado a Walter Matthau.



No todo son tiroteos y conducir. En ocasiones tendrás que usar los puños, aunque la mecánica de los combates es bastante simple.



Recoge los Playboy repartidos por el juego y podrás deleitarte con desplegables de la época. ¡Las manitas quietas!



A PRIMERA VISTA, MAFIA II ES TODO LO QUE EL PADRINO DE EA INTENTÓ SER

EVALUACIÓN

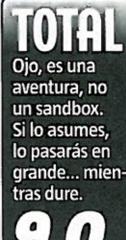


Momentos inolvidables, como la pelea en las duchas de la cárcel o conducir con dos borrachos y un cádaver metido en el maletero.



Una mecánica abierta, tipo sandbox, con misiones secundarias y un multijugador habría convertido a Mafia II en una obra maestra.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Las mejores animaciones faciales jamás vistas en PS3. Empire City es un deleite para la vista.	Una BSO de lujo, con 122 temas licenciados: Dean Martin, Buddy Holly, Little Richard...	El control de los coches es una delicia, pero la mecánica de los tiroteos llega a ser algo monótona.	Mafia II no es un sandbox, sino una aventura, y encima no demasiado larga.	Sin multijugador On-line, aunque ya hay disponibles dos descargas con misiones extras.	El modelado facial y el detalle de Empire City son gloriosos, pero el engine gráfico cruje en ocasiones.	Ojo, es una aventura, no un sandbox. Si lo asumes, lo pasarás en grande... mientras dure.
9,2	9,1	8,5	8,0	8,0	8,8	9,0



TEST

△ ○ ✕ □



El juego de Tecmo intenta un acercamiento japonés a un género eminentemente occidental.





Género
Shooter
Compañía
Tecmo Koei
Desarrollador
Tecmo
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano/inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.876 MB)
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.quantumtheorygame.com.

18

QUANTUM THEORY



△ CUANDO ○ LA TEORÍA ✕ NO ES □ SUFICIENTE

Ser conocido desde el momento de su anuncio como una imitación de otro título para otra consola no es empezar con buen pie desde luego. Parece que la última producción de **Tecmo** no contaba con entidad propia para hacerse en hueco en el complicado sector de los *shooters* en tercera persona. Pero no se puede juzgar un juego hasta que no está acabado, y en cualquier caso el hecho de «inspirarse» en uno de los grandes nunca debe ser motivo de crítica.

Quantum Theory se desarrolla en un futuro lejano, en el que el planeta Tierra, tras una Guerra Mundial que ha acabado con la mayoría de la población humana, se encuentra amenazado por un peligro aún mayor: una plaga conocida como «Diablosis» y que convierte en monstruo sediento de sangre a todo ser humano al que alcanza. El héroe de la función, *Syd*, es el típico «mostrenco» poco hablador y de gatillo rápido que por motivos oscuros de su pasado tiene jurada venganza contra este enemigo. Como puedes ver, poca originalidad en el apartado historia y lamentablemente esto es algo que se extiende por el resto de los apartados del título de **Tecmo**.

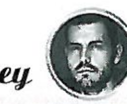
Quantum Theory sigue a pies juntillas las reglas del *shooter* en tercera persona: a través de unos escenarios desolados y bastante poco abiertos a la exploración deberemos ir acabando con las hordas de enemigos que vayan apareciendo, una detrás de otra. Para ello será imprescindible aprender a utilizar los elementos del escenario, detrás de los cuales nos podremos cubrir de los disparos enemigos, sacar la cabecita cuando la cosa se calme, soltar unos tiros, y vuelta a empezar... La variedad de armas (podremos llevar tres a la vez) no es muy elevada y la inclusión de un sistema de puntería «asistida» hace que a veces todo sea demasiado mecánico. Se han introducido algunos sistemas de juego para intentar dotar al título de variedad (la mayoría de ellos referentes a la fémina que acompaña a *Syd* en algunos momentos de la aventura, y gracias a la cual puede realizar algunos espectaculares ataques conjuntos), pero el monótono ritmo de juego y la falta de objetivos más allá de acabar con todo bicho viviente acaba por lastrar un desarrollo que, además, no es muy largo que digamos. El apartado multijugador no ha sido obviado y se incluyen varias modalidades competitivas para un máximo de ocho jugadores, algo que añade valor a un juego que desde luego lo necesita desesperadamente.

EL MONÓTONO RITMO DE JUEGO ES UNA CONSTANTE EN QUANTUM THEORY

LA ALTERNATIVA



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
Más disparos en tercera persona, aunque en un entorno más realista.



Las opciones multijugador son las típicas que pueden esperarse de un juego de este tipo.

Sabías que...

La mayor parte del desarrollo del juego tiene lugar en una «Torre Viviente» que se va modificando en tiempo real para confundir al jugador.

EVALUACIÓN

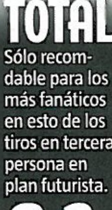


El juego cuenta con dosis de acción a raudales para los acérrimos defensores de este género, y algunos conceptos novedosos.



Lamentablemente, no cuenta con un diseño de los niveles lo suficientemente variado como para no caer en el tedio.

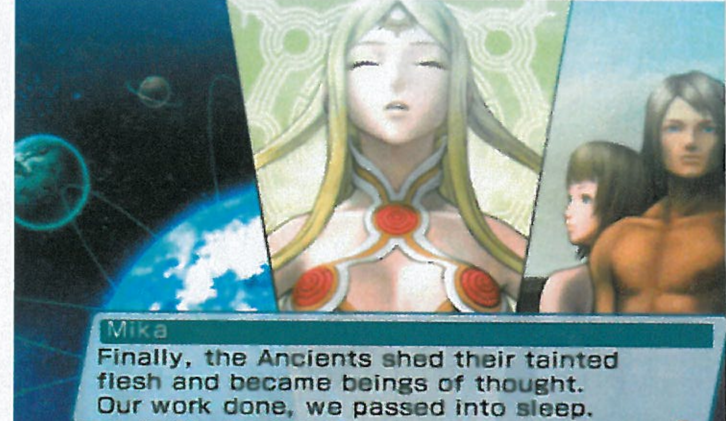
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El diseño de personajes y enemigos agrada en un principio, pero pronto empiezan a repetirse.	Las voces se han quedado en inglés, y el sonido de las armas no es muy contundente.	No hay grandes problemas con el control del personaje, pero el sistema de puntería ayuda demasiado.	Está en la media de este tipo de juegos, aunque la variedad de escenarios no es su fuerte.	Las modalidades clásicas (Team Battle o Battle Royal) para un máximo de ocho jugadores.	No saca mucho partido a las posibilidades de la consola. Sigue teniendo cargas a pesar de instalar.	Sólo recomendable para los más fanáticos en esto de los tiros en tercera persona en plan futurista.
8,0	7,9	8,2	8,5	8,5	8,1	8,2



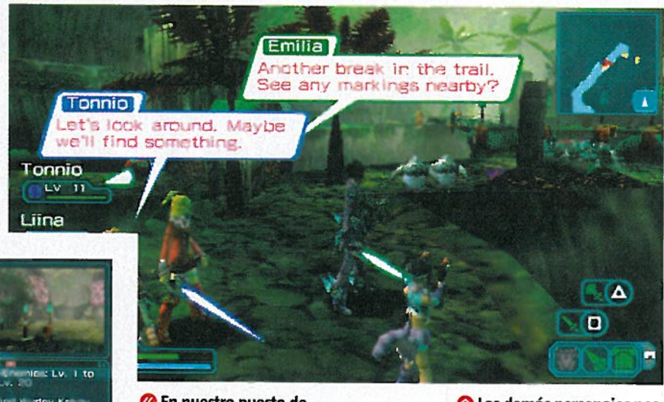












En nuestro puesto de mando podemos elegir el tipo de misión que deseemos afrontar.

Los demás personajes nos irán dando pistas para avanzar y consejos para derribar enemigos.

PSP

Género
RPG de acción
Compañía
SEGA
Desarrollador
Alfa System
Distribuidor
SEGA
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés
Grabar Partida
576 KB
P.V.P. Recomendado
39,99 €
http://www.sega.es/games/phantasy-star-portable-2/
12

PHANTASY STAR PORTABLE 2

CONTINUANDO LA MISMA FANTASÍA DE BOLSILLO

Hace un año recibíamos la primera entrega de *Phantasy Star Portable*, con un sistema de juego interesante pero que caía en la monotonía y en la poca variedad de situaciones en los escenarios. Ahora, con esta segunda parte, **Alfa System** busca un continuismo pero con mejoras jugables, dejando la faceta técnica sin cambios relevantes. En lo referente a las novedades, en esta ocasión tenemos un mundo central mejor definido que nos permite movernos hacia zonas como nuestra habitación, la cafetería o las tiendas. El puesto de mando es el lugar indicado para saltar de una misión a otra. Las misiones versan sobre la propia historia; otras serán misiones de desafío con el tiempo como peor enemigo; o las Battle Missions para ser disfrutadas en compañía de hasta cuatro jugadores, tanto local como On-line. Aunque la trama sigue siendo muy plana podemos elegir afrontarla en su forma abierta para mejorar nuestro rango, de forma táctica con objetivos concretos, enfocada al negocio para encontrar recursos específicos, o la propia del modo Historia. Conforme avancemos se nos van desbloqueando nuevas misiones, con lo que tenemos libertad de afrontarlas según nuestras necesidades. Pero además de luchar también podemos socializar con nuestros compañeros mediante una serie de acciones de lo más curiosas, potenciando así nuestra comunicación con el entorno. Otro aspecto que se ha pulido es la IA de la CPU, funcionando en mejor consonancia y con mayor sentido que antes. A su vez el equilibrio entre combates y exploración está mejor hilvanado. Sin embargo, los escenarios son muy parecidos al anterior juego, algo vacíos y repetitivos. Tampoco ha cambiado mucho el modo de equipación de armas. En general estamos ante una apuesta continuista de buen ver para los seguidores de la serie y un reto para los iniciados. Desgraciadamente nos llega, de nuevo, en inglés.

LA ALTERNATIVA



PHANTASY STAR PORTABLE
El único título que puede compararse en sistema de juego es su predecesor.

EVALUACIÓN

Más de lo mismo pero mejorando ciertos aspectos negativos de su predecesor. Destacable modo multijugador y su alta duración. Tan continuista que nos llega nuevamente en inglés.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,0	7,5	7,5	8,5	8,0	8,5	7,5

Escenarios que pecan por ser repetitivos y parecidos al anterior juego. Siguen muy vacíos.

Mayores posibilidades de juego. Multitud de modos para uno o varios jugadores.







EL GUARDAESPALDAS

Tendrás que lanzar a Trip a plataformas altas (y subirla cuando esté a punto de caer), coger ametralladoras para dispara a los robots que intentan llegar a ella, distraer al enemigo... a cambio ella te salvará el pellejo en otras ocasiones cubriéndote mientras avanzas.





PRIMERA IMPRESIÓN



SYBIL
La relación entre Monkey y Trip funciona en un juego que combina el combate, los puzzles y un simulacro de plataformas.

Empático
★★★★★

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Ninja Theory**
Género **Aventuras**



Enslaved

Misión: salvar a la guapa pelirroja a base de bastonazos y de usar (no demasiado) la cabeza

Hace un año que **Ninja Theory** anunció que su siguiente título, tras *Heavenly Sword,* sería ***Enslaved***. Desde entonces hemos visto en varias ocasiones el juego, pero ahora hemos podido probar a fondo las primeras horas de las aventuras de Trip y Monkey, adentrándonos por nuevos escenarios y comprobando que la historia funciona, el combate resulta entretenido, los *puzzles* son a veces tan clásicos que sientes nostalgia al resolverlos y que la influencia de *Uncharted* en el plataformeo puede llegar a ser excesiva.

Enslaved pertenece a esos juegos que tienen un enfoque cinematográfico, y el resultado es que la historia gana en atractivo. En estas primeras horas no hay más personajes humanos que *Trip* y tú, y los robots son tuercas de pocas palabras, así que la historia se centra en los dos protagonistas. El final de cada capítulo te incita a seguir jugando un poco más para saber qué es lo próximo que les sucederá a los protagonistas y ver cómo evoluciona la relación entre ambos. El mundo de juego tiene una sólida ambientación, con banderas americanas raídas, restos de lo que ahora es nuestra vida en los edificios y carteles contra la guerra.

El combate es variado. *Monkey* es una mula parda que golpea tanto con unos guantes de hierro como con el bastón, que le sirve también para protegerse y disparar a distancia bolas de plasma. Según avance el juego puedes potenciar cualquiera de esos ataques, la salud o el bloqueo, lo que te permite adaptar el título a tu estilo de juego.

No siempre tienes que combatir. A veces los escenarios son más estratégicos y puedes optar por emplear una táctica evasora esquivando algunos robots. Estos son los verdaderos *puzzles* del juego, en los que a veces tienes que alternar a los personajes como señuelo, ya que los rompecabezas, normalmente con palancas son muy sencillos, aptos para no iniciados, aunque no parece un juego facilote.

El plataformeo puede llegar a ser aburrido, ya que se limita a mover el *stick* en la dirección correcta y pulsar el botón para saltar. El máximo reto que consigues es lograr hacerlo al ritmo correcto para que la animación sea más bonita. Si no sabes cómo seguir, gira el *stick* en todas las direcciones hasta que el personaje salte. Puede llegar a ser monótono, pero tampoco es un problema grave.

Donde sí cabe esperar que haya trabajado intensamente **Ninja Theory** en las últimas semanas de desarrollo es en la cámara. En los sitios cerrados la *demo* tendía a perderse, de forma que no veías qué estaba sucediendo, o se movía como si estuviera dirigida por Valerio Lazarov. El próximo mes veremos si el juego sigue por el buen camino hasta el final. Siempre es agradable empezar el otoño con un mundo destruido lleno de robots asesinos y una pareja protagonista carismática. ○



En la demo hemos podido ver otros paisajes. El poblado mezcla casas bajas con instalaciones industriales y tiene detalles cerámicos que podrías encontrar en cualquier patio español.

Trip puede defenderse si tiene cargado su escudo, pero también puedes darle órdenes con el gatillo izquierdo, como correr, llamar la atención del enemigo o que te cure.

Los puzzles no suponen ningún reto, pero tampoco te sentirás ofendido, porque su sencillez llega a ser enternecedora.

PERTENECE A ESOS JUEGOS CON ENFOQUE CINEMATOGRÁFICO

Claves

1 Trip piratea una libélula robótica que sirve para ver a los enemigos de algunas fases y ver qué robot es el afortunado que recibirá el próximo golpe.

2 La expresividad de los personajes y su realismo consigue hacer creíble a Trip y entender cómo evoluciona durante el juego la relación entre ella y Monkey.



¡Alucinante! Te aseguramos que esta imagen de Konoha con las cabezas de los cinco Hokage no está sacada de la serie. Es cien por cien capturada del juego. ¡Palabra de Rock Lee!

PS3

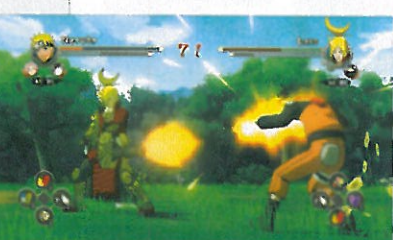
PRIMERA IMPRESIÓN



EDGAR & CIA
Por primera vez he sentido la intensidad de los combates de la serie. Impecable en lo jugable y lo visual.

Espectacular ★★★★★

Compañía **Namco Bandai**
Programador **CybberConnect2**
Género **Lucha**







Naruto y Sasuke no sólo han crecido en tamaño. También en poder. El duelo Fuuton Rasengan VS. Chidori Nagashi será terrible.

Naruto Shippuden
Ultimate Ninja Storm 2



Los shinobi se muestran en todo su esplendor

Naruto derriba sus propios límites y no sólo en la serie. Lo hace también en esta continuación del título más impactante a nivel visual que se haya creado nunca sobre la obra de *Masashi Kishimoto*: *Ultimate Ninja Storm*. Si aquella entrega era una maravilla gráfica, ve contando las horas para la reaparición de *Naruto* en **PS3** porque lo que hemos visto nos ha dejado con la boca abierta. Los combates, como es habitual, se suceden a una velocidad pasmosa, la animación es aún más fluida y perfecta que en el primer juego (que ya es decir) y tanto el colorido como la calidad del *cel shading* son sencillamente apabullantes.

Pero lo mejor sin duda de ***Ultimate Ninja Storm 2*** es el mayor dinamismo que parecen haber alcanzado las peleas principales del modo Historia. Por lo que hemos visto hasta ahora, dichos combates no se limitarán a seguir el esquema normal, sino que combinarán el juego de lucha tradicional con momentos de plataformeo y minijuegos variados que servirán para desarrollar el argumento a la vez que combatimos.

En cuanto a plantilla de personajes, ésta promete ser amplia al abarcar *Naruto Shippuden* desde el primer capítulo hasta el enfrentamiento contra el misterioso *Pain*. En total más de 40 personajes estarán dispuestos a pegarse en modos para un sólo jugador y, esta vez sí, en modalidades On-line. Mucho tendrían que torcerse las cosas de aquí a un mes para que éste no fuese con mucho el mejor *Naruto* realizado hasta la fecha.

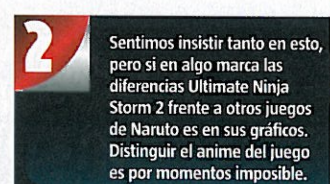




1 Entre el primer y el segundo juego han pasado dos años, lo cual nos permite gozar ahora de las temporadas más recientes del anime. ¡De esta manera podremos sentir el poder del modo Ermitaño!



2 Sentimos insistir tanto en esto, pero si en algo marca las diferencias Ultimate Ninja Storm 2 frente a otros juegos de Naruto es en sus gráficos. Distinguir el anime del juego es por momentos imposible.







"EL CONTROL ES UNA DELICIA" Hobby Consolas

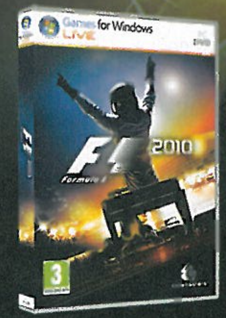
"UN RETORNO DE LA F1 A LO GRANDE" Revista Oficial PlayStation

"GRÁFICOS DE INFARTO" Playmania

"UNO DE LOS TÍTULOS DE CONDUCCIÓN MÁS POTENTES QUE HEMOS VISTO EN MUCHO TIEMPO" Marca Player

"UNA AUTÉNTICA JOYA PARA LOS AMANTES DEL VOLANTE" Meristation



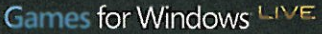




F1 2010™ A LA VENTA EL 24 DE SEPTIEMBRE





















VERSIÓN BETA

Los cambios bruscos de superficie pueden afectar al rendimiento de nuestros neumáticos de competición.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

DAWEI
Sensaciones realmente frescas y dinámicas en un continuo desafío al tiempo en la alta competición. Realismo sin precedentes no apto para pulsos sensibles.

Realista
★★★★☆

Compañía **Black Bean Games**
Programador **Milestone**
Género **Conducción**



WRC

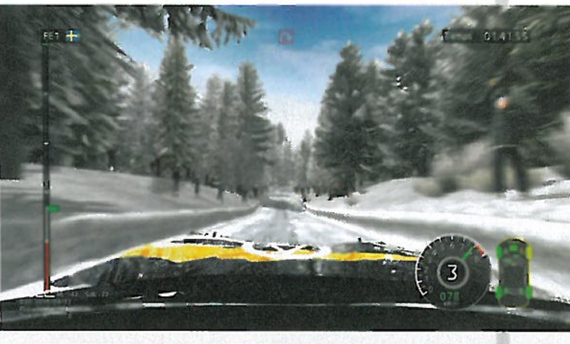
Vértigo y espectáculo se alían en la mejor representación de las carreras de rally en videojuegos

A la vuelta del calendario tenemos el regreso del videojuego oficial de la FIA ***World Rally Championship***, y nosotros ya hemos podido probar en profundidad una *beta* de dicho título. Lo que más nos ha llamado la atención puede definirse con una palabra: realismo. No sólo por contar con coches, pilotos, copilotos y tramos oficiales del campeonato sino por el desarrollo de las carreras, el manejo del coche y el comportamiento del mismo sobre el circuito. No es difícil hacerse con el control, aunque requiere un tiempo conseguir buenos cronos en las etapas. La amplia variedad de entornos, su buena representación sobre la pantalla y la conseguida sensación de velocidad hará que cada etapa sea muy divertida. En lo que respecta a modos de juego, el más destacado por sus amplias posibilidades es el Camino al *WRC*, un modo Carrera donde debemos crecer como pilotos, ganando carreras menores, superando distintos eventos para intentar conseguir mejores coches y empezar a codearnos con los grandes de la competición.

Tendremos etapas únicas, *rallies* únicos y hasta campeonatos donde sólo vale la regularidad. Si deseas conocer todos los trucos para ser el mejor piloto podrás probar la Academia *WRC*, que lejos de ser un simple tutorial representa un compendio de desafíos repletos de consejos, ideales para ayudar a mejorar nuestra conducción. Si queremos entrar de lleno con cualquier circuito o con cualquier coche, lo nuestro es el modo Un jugador, para disputar etapas, *rallies*, campeonatos personalizados o contrarreloj sin ningún otro tipo de preocupación que la de ganar y pasar un buen rato. Un curioso modo multijugador para ser disfrutado en la misma consola viene gracias al Asiento Caliente, teniendo que alternar el mando con otros jugadores para marcar mejor tiempo que tus amigos en distintos modos, incluido el Campeonato. Pero si lo tuyo es competir con el resto del globo, podrás entrar de lleno al modo multijugador On-line con hasta 15 usuarios compitiendo, ya sea en modos sencillos o campeonatos más largos. También tenemos un apartado de estadísticas, para comparar nuestros registros. En este primer contacto serio con el juego nos ha sorprendido la buena recreación de los circuitos, realmente variados y que se prestan muy apetecibles para el disfrute del jugador. También los daños dinámicos se representan a la perfección afectando al control. Un control que mezcla simulación y *arcade* y que exige buena concentración para conseguir grandes resultados. En todo caso el aspecto gráfico necesita todavía pulirse, sobre todo en lo que respecta al propio coche y a los reflejos del paisaje tanto sobre el vehículo como sobre los charcos. El ocho de octubre tendremos el juego en el mercado y a buen seguro llenará ese vacío existente de juegos de *rally* en esta generación.


El paisaje del entorno suele ser muy bonito, pudiéndonos despistar en ocasiones por intentar ir de turistas en vez de conducir.









APRENDE A ESCUCHAR

Los consejos de nuestro copiloto serán primordiales, aunque en ciertas ocasiones se mostrarán algo confusos. En todo caso se nos da a elegir que la voz que nos acompañe sea masculina o una sensual voz femenina.

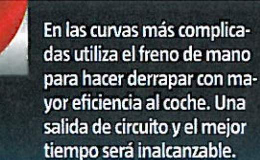



Una conducción temeraria dará con nuestro coche fuera de la pista e incluso podremos tener espectaculares accidentes.





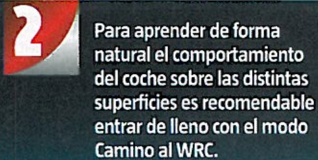
Claves



1 En las curvas más complicadas utiliza el freno de mano para hacer derrapar con mayor eficiencia al coche. Una salida de circuito y el mejor tiempo será inalcanzable.

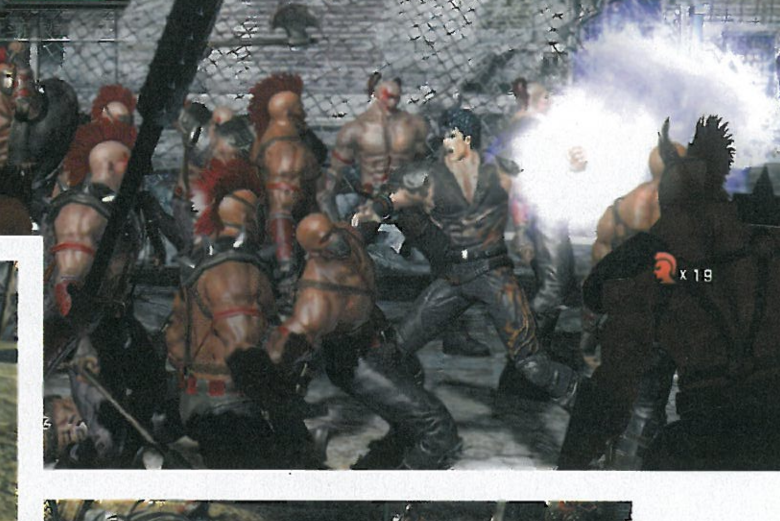






2 Para aprender de forma natural el comportamiento del coche sobre las distintas superficies es recomendable entrar de lleno con el modo Camino al WRC.





La mayoría de las palizas que propina Kenshiro acaban de esta entrañable manera: con los enemigos estallando desde dentro. Una imagen preciosa.









La jugada de trasladar la mecánica de Dynasty Warriors a series míticas del anime y el manga, como Gundam y este Hokuto No Ken le está saliendo redonda a Tecmo Koei.





NEMESIS
Algunos lo tacharán de repetitivo, pero si eres fan del manga original, besarás este BD como un descosido.

Encantador
★★★★☆

Compañía
Tecmo Koei
Programador
Koei
Género
Beat'em-up

The Fist Of The North Star
Ken's Rage

Un juego tan burro como el manga en el que se inspira

Fue uno de los primeros mangas editados en España y, desde luego uno de los más recordados. *Hokuto No Ken, El Puño De La Estrella Del Norte*, llega a **PlayStation 3** de la mano de **Koei**, revitalizando la mecánica de los *Dynasty Warriors* gracias a la épica, la violencia y el torrente de sangre y tripas, heredados de las páginas del manga de *Buronson* y *Tetsuo Hara*.

Aunque nuestra *beta* era más inestable que un yo-yo de nitroglicerina, ya hemos tenido ocasión de experimentar con los dos modos de juego que despliega ***Ken's Rage***. El modo Leyenda recrea los sucesos del manga original, centrándose en el protagonista, *Kenshiro*. Enfrentándonos a cientos y cientos de enemigos (la mayoría son carne de cañón, aunque de vez en cuando irrumpe algún oficial o jefe de mayor resistencia), iremos desplegando el letal repertorio de artes marciales de *Ken*. Desde la inolvidable Lluvia de Puñetazos hasta la precisa presión de los *Tsubos* (Puntos Vitales) del enemigo para hacer que estalle desde dentro. A medida que vayamos avanzando en el modo Leyenda, iremos desbloqueando personajes para la otra mitad de ***Ken's Rage***: el modo Sueño. Este despliega nuevas historias basadas en el resto de personajes del manga, con un desarrollo más parecido al resto de entregas de *Dynasty Warriors*: batallas multitudinarias en las que junto a nuestros aliados iremos conquistando las bases del rival. A diferencia del modo Leyenda, Sueño permite el juego cooperativo, a pantalla partida. ¡Aguantad, *fans* de *Kenshiro*, que ya queda menos para jugarlo en casa!





1 Se rumorea que Koch Media podría traer a España el célebre despertador con gritos digitalizados de Ken, en una edición especial, como ya pasó en Japón. Nuestras mañanas jamás volverán a ser iguales.





2 El modo Sueño te permitirá controlar al amplio repertorio de personajes secundarios del manga original, tanto héroes como villanos. Aquí tenéis a Jagi lanzando un pepino en plena jeta de un enemigo.



7
www.pegi.info
PlayStation Network
DISPONIBLE TAMBIÉN EN PLAYSTATION®STORE.
SONY
ORANGE
0450
0300
GREEN
0150
YELLOW
0000
LOCURA EN LA JUNGLA
TUS MONOS. TUS MINIJUEGOS. TU AVENTURA EN LA JUNGLA.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
Métete en el bolsillo todo el alboroto de la jungla. Diviértete con 15 retos disparatados como la "Catapulta de los monos", el "Domador de leones" o "Aporrea-una-ardilla". Comparte la locura hasta con 3 amigos o intenta batir tus propios récords: es hora de hacer el mono con Locura en la Jungla para PSP.
MYPSPWORLD.COM
PSP
PlayStation Portable
SONY
make.believe

Aunque nosotros estemos actuando sólo en una parte del mapa, en otras zonas se estarán desarrollando muchos más enfrentamientos.

VERSIÓN BETA

PS Move Intuitivamente podemos movernos por el mapa y dar órdenes con leves movimientos.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

DAWEI
Un conlicto bélico más pausado, pero donde las decisiones pueden cambiar la historia. Lo bueno de los RTS pero con juego sucio y el añadido del PS Move.

Rusestratégico
★★★★☆

Compañía **Ubisoft**
Programador **EugenSystems**
Género **RTS (Estrategia en tiempo real)**

R.U.S.E.

Vive la Segunda Guerra Mundial con el factor estratégico por bandera

La estrategia en tiempo real también tiene cabida en consolas, y un buen ejemplo es ***R.U.S.E.***, donde se apuesta por el juego sucio para ganar la partida. El título se apoya en las distintas estratagemas para perjudicar a nuestros contrarios. Éstas irán desde reconocer las unidades enemigas, a interceptar su señal de radio o hacer invisibles nuestras posiciones. Estas estratagemas sólo pueden usarse de forma limitada tanto en el espacio como en el tiempo. Aunque la recolección de recursos quede en segundo plano, lo que sí estará muy presente es la creación de estructuras y unidades. Sin embargo, lo que de verdad prima es saber leer el terreno y posicionar a nuestras unidades de forma inteligente.

Otro de los aspectos a destacar es el motor *IrisZoom*, que permite un potente acercamiento y alejamiento sobre el mapa de una forma fluida. La vista más alejada nos ofrece una estética de tablero representando las distintas unidades como si fueran fichas, haciendo la interfaz de juego más limpia y ordenada. Aunque las unidades y estructuras no cuenten con un acabado gráfico espectacular, sí que el gran número de las mismas y sus acciones en el mapeado son un valor a destacar. De importancia es la enorme carga poligonal que acaban teniendo los mapas con todas sus unidades, y la creación de los objetos de forma procedimental.

En modos de juego contamos con una Campaña de 23 mapas; un modo Batalla que nos permite jugar a los niveles cambiando una serie de aspectos, o jugar a Desafíos concretos. Una enriquecedora experiencia de combate estratégica con el Move como nuestra principal arma de combate.



Claves

1 Uno de los añadidos más atractivos es el uso del Move, que debe ser utilizado en combinación con el Navigation Controller o con el propio DualShock 3. Funcional aunque puede llegar a cansar.



2 El uso de las estratagemas es fundamental y obligatorio en otros casos. La CPU tampoco se quedará con los brazos cruzados. Más vale paciencia y eficiencia que ataques directos sin sentido.



¡DESCUBRE TU LADO MÁS SALVAJE!

2010 | OFFICIAL VIDEOGAME

Participa en el desafío extremo del World Rally Championship de 2010 y quédate a rueda para competir por el título definitivo. Elige uno de los coches oficiales y toma la salida en todas las pruebas del WRC en un auténtico desafío contra reloj. Experimenta dramáticas emociones y frustraciones salvajes mientras derrapas tirando del freno de mano y girando en tu PC, Xbox 360 y PlayStation 3.

www.wrcthegame.com



















En el colmo de la fantasía skate, los protagonistas del juego desarrollan habilidades que les permiten deslizarse por el aire.

La ciudad donde se desarrolla el juego será gris y aburrida hasta que patines sobre ella.

PS3


PRIMERA IMPRESIÓN

JOHN TONES
Un curioso argumento cercano a la ciencia-ficción, en una locura skate para todos los públicos.

Distópico
★★★★★

Compañía
Ubisoft
Programador
Ubisoft Montreal
Género
Skate

Shaun White Skateboarding

El skate se vuelve accesible con un maestro de la tabla

La intención de **Ubisoft** con este ***Shaun White Skateboarding*** está muy clara: atraer a los jugadores a los que el mundo de la tabla les atrae, pero a quienes (con *Tony Hawk's* fuera de combate momentáneamente) el soberbio *Skate* de **Electronic Arts** les resulta demasiado complicado. De hecho, es posible que ***Shaun White*** sea el juego de *skate* más accesible que se ha visto en una consola de sobremesa. Lo cual no es necesariamente malo.

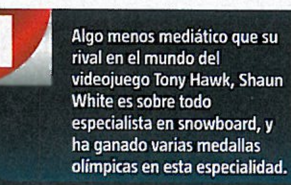
Shaun White coge parte del argumento de ciencia-ficción suave de *Skate 2* y potencia sus componentes a lo 1984, donde un Gran Hermano anti-patines vigila que en su ciudad no se lleven a cabo esos comportamientos incívicos. El héroe, por supuesto, encuentra una tabla con la que comienza a cambiar la gris y mediocre realidad. Cada salto y cada pirueta que dé conllevará una explosión de color que irá devolviendo la vida a la ciudad y sacando de su letargo a sus habitantes.

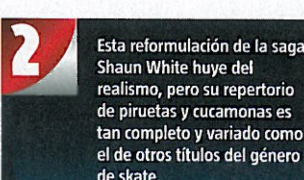
El punto más singular de ***Shaun White*** está en la posibilidad de generar de la nada rampas y raíles para, literalmente, volar sobre el suelo. En esta *beta* no hemos probado a fondo esta característica, ya que según se avanza en el juego, se pueden llegar a generar en los puntos que el jugador quiera. Estaremos atentos a las originales posibilidades de este elemento en nuestro análisis.

La diferencia de ***Shaun White*** con sus competidores es el tono más amable, y que es muy sencillo dar los primeros pasos sobre la tabla. La configuración de los trucos es más accesible y está más cerca del orgánico sistema de *sticks* de *Skate* que de los *combos* de *Tony Hawk's*. En cualquier caso, sencillo y directo.



Claves



1 Algo menos mediático que su rival en el mundo del videojuego Tony Hawk, Shaun White es sobre todo especialista en snowboard, y ha ganado varias medallas olímpicas en esta especialidad.



2 Esta reformulación de la saga Shaun White huye del realismo, pero su repertorio de piruetas y cucamonas es tan completo y variado como el de otros títulos del género de skate.



18
www.pegi.info

HEAVY RAIN™
MOVE EDITION

ATRAPAR AL ASESINO ESTA EN TUS MANOS AHORA MAS QUE NUNCA







SONY
make.believe

Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3

PVP recomendado 65,95 €

Lector PlayStation. Revista Oficial - España

60,95 €

DEAD RISING 2



AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 60,95 €

Lector PlayStation. Revista Oficial - España

55,95 €

QUANTUM THEORY

AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 60,95 €

Lector PlayStation. Revista Oficial - España

55,95 €

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS AVENTURAS DE ARAGORN

AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 70,95 €

Lector PlayStation. Revista Oficial - España

65,95 €

R.U.S.E.



AÑADIR AL PEDIDO



PSP



PVP recomendado 40,95 €

Lector PlayStation. Revista Oficial - España

35,95 €

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

AÑADIR AL PEDIDO



CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE | APELLIDOS | EDAD

DIRECCIÓN | Nº | PISO

POBLACIÓN | PROVINCIA | CÓDIGO POSTAL

TELÉFONO | NIF | E-MAIL

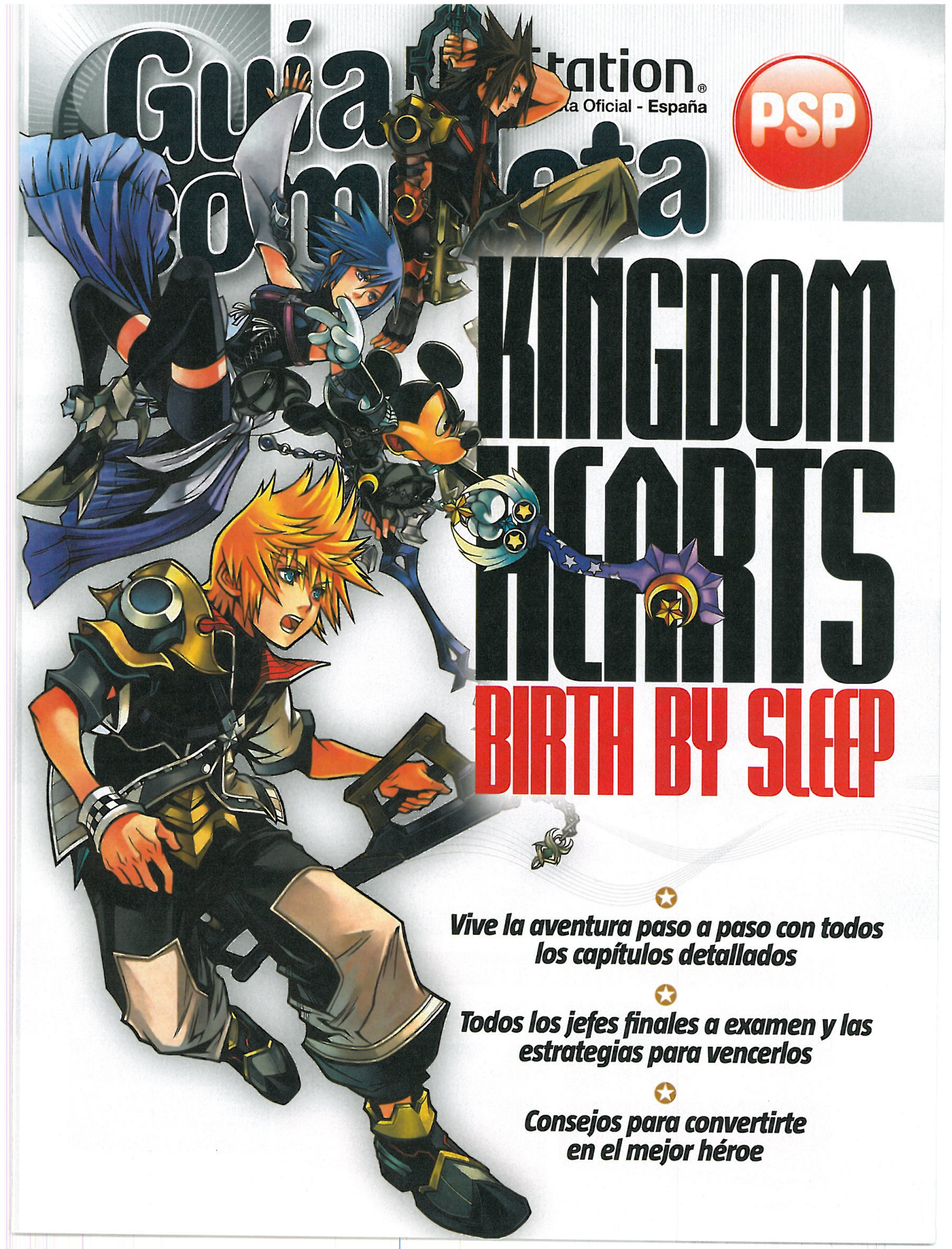
☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 2010







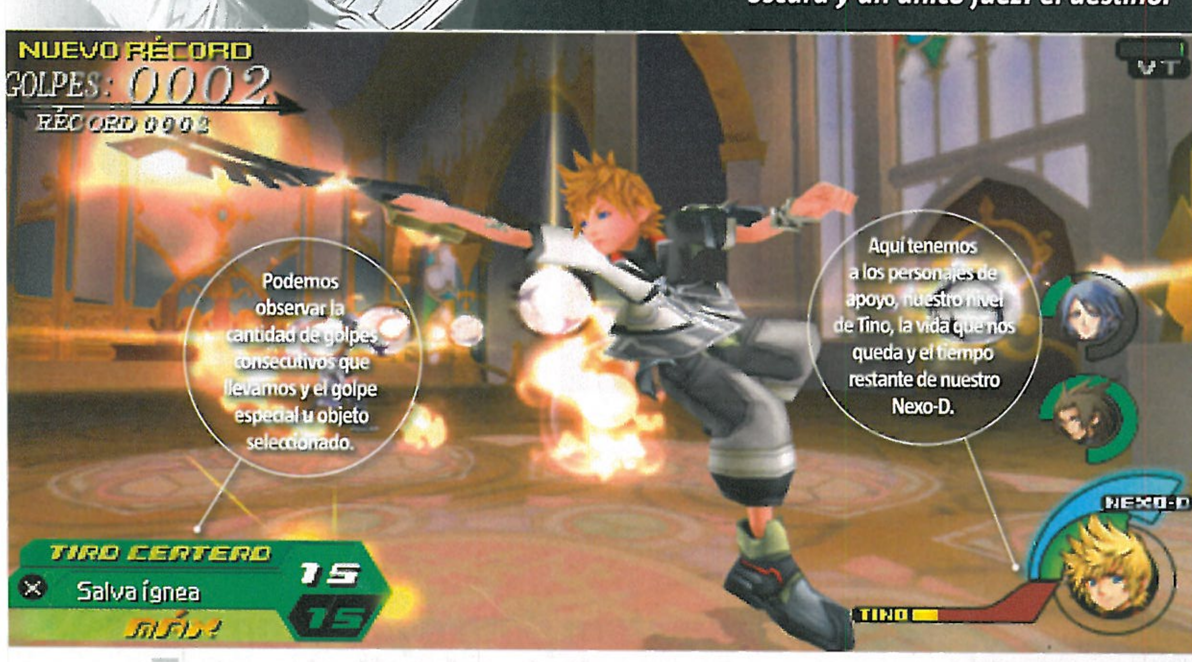

Guía Completa
PlayStation
Revista Oficial - España
PSP
KINGDOM HEARTS
BIRTH BY SLEEP
Vive la aventura paso a paso con todos los capítulos detallados
Todos los jefes finales a examen y las estrategias para vencerlos
Consejos para convertirte en el mejor héroe



Por DaWei

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

El poder de la amistad está en peligro. Te guiamos paso a paso en una aventura donde la amistad aparece en una nueva dimensión que no entiende de culturas, ni de razas ni de idiomas. Tres amigos separados por una fuerza oscura y un único juez: el destino.



Podemos observar la cantidad de golpes consecutivos que llevamos y el golpe especial u objeto seleccionado.

Aquí tenemos a los personajes de apoyo, nuestro nivel de Tino, la vida que nos queda y el tiempo restante de nuestro Nexo-D.

¿Aqua o Terra?



PUES AQUA...
Debe vigilar al inocente Ventus y al corrompido Terra para ser una buena Maestra de las Llave Espada.



...NO, MEJOR TERRA
Descubre que tiene una fuerza interior oscura que le puede dar unos beneficios que otros no comprenden.

Un buen Maestro debe saber...



TUS HABILIDADES PUEDEN LLEGAR A SER PERMANENTES
Cuando un comando en una habilidad llega a su nivel máximo, éste queda como permanente. Así su efecto se conserva aunque no tengamos equipado dicho comando en la plantilla.



TENDREMOS 130 COFRES A DESCUBRIR EN EL JUEGO
En cada uno de los niveles tendremos un porcentaje de tesoros a descubrir. Pueden consistir en simples objetos o hasta en cristales puros de gran importancia.



ELIMINA SIN COMPASIÓN
Cada enemigo que eliminemos engrosará nuestras estadísticas de combate. Se nos llegará a mostrar los enemigos descubiertos y las veces que los hemos enviado al otro mundo.



UTILIZA EL PODER DE LA AMISTAD
Utiliza Siempre Juntos para pedir ayuda a los amigos usando el Nexo Dimensional. Ahí nos estarán esperando Blancanieves, Cenicienta o el mismísimo Peter Pan.

Te acompañamos en la dura misión de encontrar la amistad verdadera en un corrupto mundo lleno de magia e inspiración. ***Kingdom Hearts: Birth By Sleep*** nos ofrece la posibilidad de pasarnos la historia con tres personajes: Ventus, Terra y Aqua. La presente guía sigue la historia de Ventus, debido a su equilibrio en características y porque representa de alguna manera al personaje recomendado para un primer intento en el juego. Las historias de Terra y Aqua pincelan un desarrollo con ligeros cambios pero conservando los momentos clave. Sin duda, para desentrañar todos los secretos del juego es necesario pasarse la historia con los tres personajes. Si completamos la aventura descubriremos una nueva opción con información detallada de nuestros pasos.

Consejos iniciales

✪ Aunque el juego nos permite saltarnos los distintos enfrentamientos con los enemigos por ser en tiempo real, es sumamente recomendable **superarlos** para ir subiendo de nivel a nuestro personaje y no pasar apuros en los mundos más avanzados.

✪ Igualmente debemos ocuparnos de usar distintas magias y no concentrarnos únicamente en las favoritas. Esto es debido a que más adelante precisaremos de una serie de **hechizos** para alcanzar zonas secretas o para vencer más fácilmente a algunos enemigos finales.

✪ Guarda la partida siempre que sea posible, nunca sabrás cuándo pueden eliminarte. Es mucho más recomendable continuar la partida desde un punto de ***salvado propio***, ya que conservaremos nuestros ítems. Si continuamos desde un punto automático se nos darán por perdidos aquellos objetos que hayamos usado recientemente en el combate que nos vio morder el polvo.

✪ Lee todos los **tutoriales** que se te vayan presentando en el juego y ponlos en uso. Esto evitará que pases por problemas al no entender un concepto clave. La práctica es el mejor aprendizaje.

✪ Intenta explotar los modos multijugador del juego y los distintos **minijuegos** a nuestra disposición, gracias a ellos conseguiremos subir algunas habilidades que en circunstancias normales no nos sería posible.

✪ Habla con todos los personajes más de una vez. En ocasiones nos podrán dar nuevas **pistas** sobre tesoros ocultos o bien la clave para seguir avanzando.

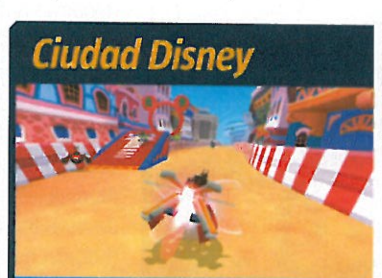
✪ Todos los niveles son rejugables, no sólo para conseguir mayor experiencia, sino porque esconden una serie de **secretos** que conviene descubrir para salpicarnos de toda la calidad que atesora el título. Desde simples cofres con pociones hasta exclusivas pegatinas para nuestro álbum nos estarán esperando.

✪ Intenta reservar el **dinero** virtual para adquirir habilidades que sólo están disponibles en las tiendas. Objetos como pociones, ultrapociones, éteres, o magias de bajo nivel son muy sencillas de conseguir. Por otra parte, habilidades únicas pueden conseguirse más rápidamente si nos gastamos nuestros ahorros en una serie de tiendas concretas.

Tierra de Partida

Ventus es un chico muy especial, sensible y con un mundo interior siempre en conflicto. Su corazón parece envuelto en un deprimente sueño que le depara un destino muy oscuro. Tras las primeras escenas introductorias empezaremos a controlar al personaje en un largo **tutorial** para familiarizarnos con los controles. Poco después se nos presentarán los personajes principales de la historia, como nuestros compañeros Terra y Aqua, nuestro maestro Eraqus y el misterioso Xehanort. También un ser **enmascarado** nos incordiará durante la aventura descubriendo al final del juego su verdadera identidad. Estamos en el día previo a la graduación y nosotros poco podemos intervenir, sólo en un pequeño combate de esferas. Al final Aqua es la elegida, y Terra no acepta perder su sueño y se marcha. A partir de ahora nuestra única misión es recuperar la amistad de **Terra**, que parece movido por fuerzas oscuras.

Ciudad Disney



Este curioso mundo nos permite jugar a una serie de minijuegos adicionales para así conseguir extras en el juego. Tendremos a nuestra disposición un reto musical con una máquina de helados; un pinball donde nosotros seremos la bola; carreras a toda pastilla por el Retumbódromo o el curioso juego deportivo del Frutibol, donde competiremos marcando goles con frutas contra varios personajes de la ciudad.

Bosque de los enanitos

Ventus observa entrar a los siete enanitos a una **mina**; debemos lanzarnos al piso inferior para acceder a la misma. Antes de bajar podemos recoger algunos cofres con mínimas ayudas. Una vez dentro de la mina los **enanitos** nos repudian. Se acabarán dispersando por la mina y nuestra misión es encontrar a los siete para preguntarles sobre el paradero de Terra. Uno de los enanitos está junto a la **tienda**. Siguiendo por el camino de la izquierda encontramos a otro en un vagón en movimiento. Los cinco restantes estarán escondidos en cajas. Algunas cajas tendrán en su interior objetos, otras enemigos y en algunas de ellas estarán los enanitos. Para diferenciarlos es sencillo: observa sus movimientos, las cajas parecen cobrar **vida**. El escenario es circular, si entramos por la izquierda saldremos por la derecha. Una vez encontrados todos nos aconsejan ir hacia un **castillo** al fondo. Al salir de la mina vamos por el camino de enfrente hacia un sendero hasta llegar a la casa de los enanitos. Cerca de allí escuchamos el **grito** de una chica que está en el bosque. Tomamos ese camino hasta



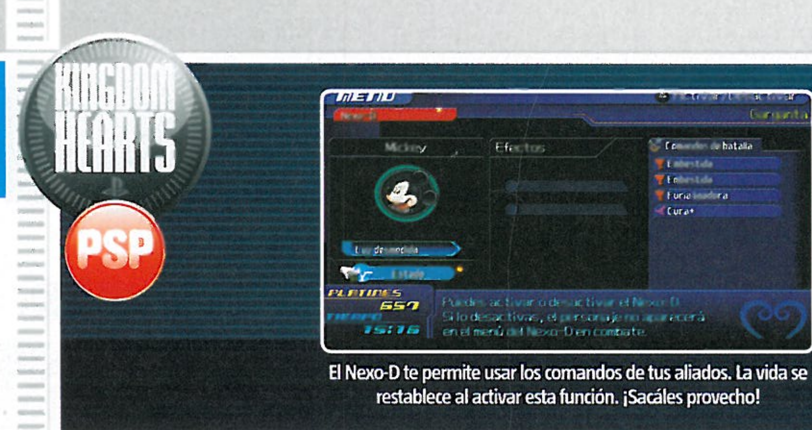
El uso continuado de una habilidad la hará crecer más rápidamente; por el contrario consumirá más energía.



Todos los personajes podrán comunicarse entre sí gracias a Siempre Juntos, un amuleto divino que nos sacará de muchos apuros.



CONSEJO: Usa los Golpes Postreros para responder tras bloquear un ataque enemigo. Saldrás de muchos apuros.



El Nexo-D te permite usar los comandos de tus aliados. La vida se restablece al activar esta función. ¡Sacáles provecho!



El Nexo-D no es infinito, está limitado al indicador que poseamos. Si éste se agota nos romperá el vínculo.

que encontramos a Blancanieves, que está siendo atacada. Nuestro único objetivo es **protegerla**. La chica tiene la manía de irse directamente hacia los enemigos, con lo que en ocasiones la mejor defensa es acompañarla en cada momento. Con Blancanieves ya rescatada rehacemos nuestros pasos y volvemos a la casa, donde encontramos una **receta** para la síntesis de comandos. Vuelven los enanitos y dejamos a la chica con ellos. De vuelta al frondoso bosque nos enfrentaremos al primer enemigo del juego.

Árbol de la oscuridad

✪ No dudará en usar frente a nosotros el elemento Tierra para hacernos daño. Al ser el primer enemigo podemos abordarlo de lleno **cuerpo a cuerpo** sin complicaciones, pero cuando empiece a atacarnos lo mejor es alejarnos y esquivar sus ataques. Debemos prestar atención a sus ataques con temblores, teniendo que **saltar** en el momento adecuado para sortearlos. Al vencerlo nos encontramos a la bruja de las manzanas envenenadas, quien nos asegura que Terra ha pasado por allí haciendo el mal. Recibiremos el **Nexo-D** de Blancanieves, que nos dará la posibilidad de liberar como ataque especial una ráfaga de flores.

Castillo de los Sueños

Cobra ahora protagonismo **Cenicienta** que se encuentra hablando con un roedor llamado Jaq. Nosotros hemos caído en una trampa y vemos que somos diminutos en comparación con la chica, de hecho somos un **ratón** más con forma humana. Cenicienta se está preparando para una noche mágica, pero su vestido deja mucho que desear. Debemos encontrar por la casa cinco **objetos**: un encaje blanco, una cinta blanca, un botón blanco, un retal rosa y un hilo rosa. En esa misma habitación encontramos el mapa del capítulo. En una de las mesillas de dicha sala podemos recoger una **receta mágica**: para alcanzarla podemos usar un baloncito del suelo y subirnos sobre él para alcanzar la receta. Salimos por la ratonera hasta la habitación adyacente. El hilo rosa se encuentra encima de la estantería. El botón blanco está en la mesilla del cuarto de costura. El encaje blanco en el sofá. El lazo blanco lo encontraremos ayudándonos con la bola de lana y buscando sobre unos libros, y el retal rosa lo conseguiremos si accedemos a la otra **ratonera** que está en la habitación, que nos permite aparecer en otras zonas inalcanzables desde abajo. Ahora Jaq nos pide adicionalmente una perla, que está en el mismo cuarto de costura junto al gato **Lucifer**, quien nos dará un poco de guerra felina.

Lucifer

✪ Atacarlo de frente es un suicidio. Debemos esperar a que el gato se suba por los distintos muebles de la habitación, desde donde inmediatamente después saltará sobre nosotros. Debemos leer la **zona** en la que aterrizará para después atacarle, sea al cuerpo o bien subidos a su lomo. Repitiendo esta **secuencia** varias veces le habremos derrotado. Recibimos el Nexo-D de Cecinienta, con su apoyo podremos expandir polvo de hada a nuestro alrededor.

El Coso Virtual



Nos ofrece distintos modos de juego para uno o varios jugadores. Tenemos el modo Coso, el modo Duelo, el Tablero de comandos y el Retumbódromo. Según superemos misiones el nivel del Coso irá subiendo, haciendo que puedas acceder a más comandos. En las misiones y en los minijuegos del Coso puedes conseguir medallas. Éstas las podremos canjear después por artículos en la medallería del Coso; otra razón para usar este modo.

Reino Encantado

Tenemos junto a nosotros a la Bella Durmiente. Aquí tenemos varias **salidas**. Una de ellas nos lleva hacia el desván donde tenemos un cofre. Por el otro camino tenemos la sala de audiencias, pudiendo encontrar la salida hacia el exterior. Vamos hacia el puente hasta la llegada al bosque y justo a la derecha tenemos el **mapa** de la zona. Al fondo observamos una barrera mágica que será destruida por las hadas que nos acompañan. Subimos por el camino hasta la entrada al castillo. Por el lado izquierdo vamos al patio. Tendremos varias oleadas de **enemigos**, especial atención debemos prestar a los que nos atacan desde la distancia. En el propio castillo se nos obliga eliminar a todos los enemigos que nos salgan para poder avanzar. Si buscamos por esa zona tenemos una **ultrapoción**. Llegamos a una zona del castillo donde se nos van apareciendo paredes mágicas mientras avanzamos. Debemos alcanzar los distintos **teletransportes** para encontrar nuevas vías de avance. Usando los teletransporte azul y naranja llegamos a las catacumbas, después tomanos el teletransporte morado, después vamos hacia el rojo y finalmente a una llama verde que es eliminada por las hadas. Tras una pequeña **visión** donde vemos a Aurora con un apuesto príncipe proseguimos hasta el trono de Maléfica, que nos cuenta que Terra ha estado allí y ha robado uno de los corazones.

Maléfica

✪ Estamos en un escenario circular de gran tamaño donde Maléfica se irá teletransportando de una zona


El Tiro Certero golpea a varios enemigos a la vez. Sólo puede ser usado si tienes lleno el indicador de Tino.



Para acceder a la máquina Pinball en Ciudad Disney no olvides usar magias de elemento Electro+ en la máquina de las cloacas.


En ciertos movimientos debemos realizar una pulsación concreta de botones, tal como se muestra en pantalla.


Los personajes de Disney adoptarán el papel de los malos del juego. Aunque nos den mucha pena deberemos eliminarlos.

a otra para atacarnos. El truco es tenerla siempre fijada como **objetivo** para saber su localización en todo momento. Todos sus ataques pueden esquivarse, unos de manera más sencilla que otros. Con que nos **movamos** por la sala continuamente apenas nos logrará alcanzar. En el momento de su lanzamiento de rayos observamos un haz de luz para saber dónde van a caer. En lo que respecta a nuestras **ofensivas** podemos acercanos a ella para atacarla cuando no nos esté disparando o, lo más recomendable, esperar a realizar un **combo** con las hadas que nos acompañan. Cada cierto tiempo se irán situando en distintas zonas y debemos ir hacia ellas para realizar un combo conjunto. Si lo sabemos realizar bien ya tendremos el combate ganado, sin embargo no es tan sencillo, ya que con un simple ataque de Maléfica el combo será imposible de realizar hasta una próxima intentona. Al derrotarla conseguimos el **Lucero Feérico**, una espada de buen equilibrio entre fuerza y magia. Tras acabar el combate aparece Aqua, quien ha venido mandada por el Maestro Eraqus para encontrarnos. No le hacemos caso y seguimos nuestro camino en busca de Terra.

Páramo Inhóspito

No lo podemos considerar como un capítulo más, sino como una escena aislada de importancia para la historia. Al acabar el anterior capítulo se desbloquea el acceso hasta aquí, donde hemos visto al pequeño **enmascarado** dirigirse hasta esta zona. Una vez allí este personaje nos reta, y aunque intentemos todas las estrategias posibles caeremos en combate. Sin embargo, antes de que recibamos el golpe de gracia, el bueno de **Mickey** aparecerá por allí para ayudarnos. Ahora ya podemos enfrentarnos con garantías al ser enmascarado. Debemos atacarle y después protegernos de sus contragolpes. La forma de vencerle es realizando **ataques combinados** con Mickey, el momento adecuado lo veremos sobreimpresionado en la pantalla. Con que ésto lo repitamos un par de veces habremos conseguido vencer en el combate.

Vergel Radiante

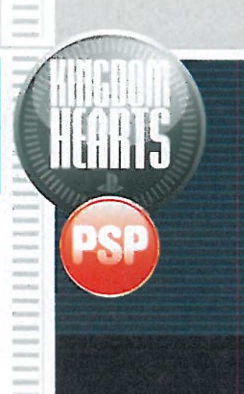
Nos encontramos en una gran plaza repleta de fuentes y a su alrededor veremos una serie de cofres. Debemos seguir a **Mickey** por de los callejones adonde se ha ido. No será difícil saber qué camino es ya que el juego nos lo dice. Seguimos avanzando por pasillos eliminando enemigos hasta que lleguemos al **castillo** donde se supone ha entrado Mickey. Lamentablemente no nos dejan entrar, pero al momento aparece un nesciente y salimos en su busca para derrotarle. Volvemos otra vez al jardín inicial del nivel y nos encontramos con que este enemigo que seguimos está atacando al **Tío Gilito**. Tras salvarle sin esfuerzo nos otorga pases de por vida para la Ciudad de entretenimiento Disney. Ahora ya podemos explorar libremente las zonas de la ciudad que no se nos permitían en un principio. En uno de los callejones veremos la casa del mago Merlín, localizando a su alrededor el **mapa de nivel**, una tienda para comprar y la posibilidad de salvar la partida. También dentro de la propia casa encontraremos otra de las recetas mágicas para usarla en la síntesis de comandos. Después salimos de la casa y vamos hacia la derecha a una zona de **fuentes artificiales**. El truco es usar estas fuentes artificiales para subir hacia la zona superior. Más a la derecha tenemos un cofre que conviene recoger ya que contiene la habilidad de poder responder a un ataque tras bloquearlo. Tras coger el cofre nos lanzamos de nuevo hacia abajo y realizamos la misma operación de las fuentes, pero yendo hacia la izquierda para acceder a la sala de las tuberías. Hacia la izquierda seguimos para ir a un gran escenario donde tanto Terra como Aqua están siguiendo a otros **nescientes**. En realidad estos nescientes son sólo uno, pues se unen dando como resultado un enemigo de grandes proporciones.

Triarmadura

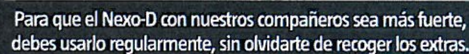
✪ El nesciente se divide en tres partes para atacarnos por todos los lados. Por suerte en este combate tenemos a Terra y Aqua con nosotros, con lo que el combate no pinta tan mal. Lo que debemos hacer es eliminar cada una de las **partes**, aunque la cabeza es la más importante y posee más vida, con lo que se nos quedará para el final. Podemos hacer que nuestros compañeros le debiliten para después entrar al combate. Pero si queremos acción podemos concentrarnos en las partes más débiles para quitarnóslas de enmedio lo antes posible. Es aconsejable tener la **barra de vida** completamente llena porque en ocasiones nos empezará a disparar a lo loco por el escenario y no nos dejará reaccionar. Con tener equipados todos nuestros hechizos de cura será suficiente. Una vez acabado el combate los tres personajes hablan entre sí, descubriendo que Aqua ha estado actuando de **espía** para seguir a Terra. Éste se enfada con ella y vuelve a desaparecer, sin que el pobre Ventus pueda evitar la marcha y la amistad rota entre sus amigos. El capítulo sigue y volvemos de nuevo a la **plaza** principal del pueblo, allí vemos a un chico llamado Ienzo que está en peligro. Tras salvarle aparece

CONSEJO: Aprovecha el Coso Virtual para jugar con tus amigos y desbloquea añadidos imposibles de conseguir en el modo Historia.








Para que el Nexo-D con nuestros compañeros sea más fuerte, debes usarlo regularmente, sin olvidarte de recoger los extras.



El Nexo-D nos permite usar comandos de nuestros aliados. Una vez en nuestra lista habilitada, seremos un poco más fuertes.

su tutor Even, quién nos da las gracias y las **pistas** suficientes sobre el destino que ha tomado Terra en el espacio. Recibimos entonces la llave espada **Llama Crepitante**, la cual guarda un equilibrio entre poder y magia que la hace recomendable para todo tipo de combates.

Coliseo del Olimpo

Aquí se nos expone la historia de Hércules, que quiere convertirse en un héroe, pero no está solo. Su entrenador Fil, debe elegir entre él y otro misterioso personaje. Para ello les reta a que peleen en la plaza para ver las cualidades de cada uno. Empezarán a llegar oleadas de **nescientes**. Una vez acabado el combate debemos seguir el camino hasta el Coliseo. El mapa es completamente lineal, con lo que no tendremos problemas para llegar a dicha zona. Mientras llegamos podemos enfrentarnos a los enemigos para ir subiendo de **nivel**, porque más adelante lo vamos a necesitar. Una vez llegados al Coliseo hablamos con Hércules para ser partícipes de su entrenamiento bajo la atenta mirada de Fil. Ahora entramos en una especie de **minijuego** de romper el mayor número de vasijas respecto a nuestro contrario. En un primer nivel sólo debemos limitarnos a romper vasijas sin parar intentando buscar las más grandes, que son las que nos proporcionarán muchos más puntos. Si usamos las **magias** especiales podremos romper muchas más de forma simultánea. En la parte superior tenemos reflejado el número de vasijas que llevan rotas los personajes. Este primer nivel no será muy complicado; con buscar la zona del escenario con más vasijas y romper las grandes, que valen por cinco, conseguiremos ganar este primer asalto del entrenamiento. Tras ello entraremos a una segunda ronda, en esta ocasión aparecen como novedad las **cajas de dinamita** que nos van a permitir limpiar una hilera de vasijas si las sabemos utilizar sabiamente. Siguiendo las mismas estrategias de antes podemos volver a ganar el asalto, aunque para nosotros no habrá ninguna **recompensa** porque el entrenamiento es más para Hércules y no para nosotros. Una vez acabado este minijuego ya está dispuesto Hércules y el otro ser misterioso para enfrentarse en una pelea, pero mientras ello sucede la ciudad empieza a ser atacada por multitud de **nescientes**. Nosotros dejamos que ambos acaben su examen para héroe y nos dirigimos al comienzo del nivel para limpiar la zona de enemigos. Allí veremos que está todo repleto de nescientes, de fácil eliminación pero que en conjunto son realmente peligrosos. Nosotros solos no podemos eliminarlos con lo que precisaremos de alguna **ayuda**. Por suerte, el propio Hércules decide salir en nuestra busca para ayudarnos en la empresa de salvar la ciudad, a pesar de que si deja el examen será suspendido. La única forma de pasar este nivel es acabar con la mayoría de enemigos usando un **ataque combinado** con Hércules, algo que no será nada complicado si sabemos observar el momento preciso para ejecutarlo. Con una simple pulsación de botones y repitiéndolo durante 4 veces ya habremos dado por acabado este curioso enfrentamiento. Al acabar el combate **Hércules** se muestra triste porque ha perdido el examen para ser un héroe, pero Fil, que ha observado todo considera que es mucho más importante la decisión de salvar la ciudad que el propio examen en sí, con lo que otorga el nombramiento de héroe a Hércules. El otro personaje se descubre y es Zack, quien acepta la derrota a pesar de que también salió al paso del salvamento de la ciudad. Tras ello recibimos el Nexo-D con Zack, quien nos otorga comandos con una **llave espada de fuego** y un golpe devastador que provoca una onda que sacude el suelo. También recibimos la llave espada del Galón de Héroe. Esta llave tiene una gran potencia, pues permite infringir aún más daño al enemigo al asestar golpes letales.

CONSEJO: *Usando la Finta conseguiremos situarnos a la espalda del enemigo para así ejercer más daño.*

Espacio Profundo

En nuestro avance por el espacio nos topamos con un gran nesciente que nos dificulta el avance. Ahora entraremos en una especie de **minijuego-enfrentamiento** destinado a debilitar a este nuevo enemigo. Simplemente usando la equis, el triángulo para atacar y el cuadrado para cubrirse, habremos conseguido pasar esta parte del nivel. A pesar de nuestros esfuerzos acabaremos recibiendo un golpe final y caeremos en una especie de **nave**. Parece que se trata de una nave extraterrestre donde al principio sólo debemos limitarnos a limpiar cada una de las salas. Así hasta que lleguemos a la sala de control, donde debemos examinar un **terminal** que nos va a permitir jugar con la fuerza de la gravedad. Éste será un primer contacto con ello para así alcanzar cofres y sobre todo una **puerta** en la zona superior a la que sólo se accede usando este terminal. Nos vamos a encontrar ahora con otras grandes dificultades, ya que en esa sala habrá una serie de **torretas** que nos atacarán sin descanso y a veces sin saber de dónde vienen los ataques. Como no vamos a poder acertarles con ataques físicos debido a su altura, es conveniente utilizar el ataque en **primera persona**, que hasta ahora lo habíamos aprovechado muy poco. Con este ataque podremos eliminar a cada uno de estos enemigos, que nos consumirán bastante vida si nos aciertan. En esa misma sala de



Los Golpes Ulteriores sirven para contraatacar tras recibir daño y salir disparados en el aire.



Sintetiza dos comandos para crear uno nuevo. Si usas objetos en la síntesis conseguirás habilidades especiales.



Cada uno de los personajes tendrá una serie de habilidades específicas, aunque con sus puntos débiles.



No todo será luchar. Square Enix también ha incluido un serie de minijuegos realmente divertidos.

los proyectiles podemos recoger un **documento** de Xehanort que está en una zona en la parte superior de esta sala. No podremos seguir avanzando hasta que eliminemos a todos los enemigos de las plantas de esta sala. Volvemos a tener un nuevo contacto con otro **terminal** de gravedad. Volvemos a pulsar el interruptor y varios objetos empezarán a flotar, ayudándonos de ellos podemos acceder a otras zonas para conseguir nuevos **cofres** y eliminar a el resto de los enemigos que nos queden. Tras esto nos toca el enfrentamiento con el Gran Nesciente, el mismo que habíamos visto con anterioridad y que nos atacara antes en el espacio.

Nesciente del Espacio

Aquí entra en juego el enemigo y un propulsor espacial que debemos proteger. El nesciente se dedicará a atacarnos y también a debilitar al **propulsor**. Si este aparato deja de funcionar, del cual viene representada su resistencia con una barra de vida, la partida habrá acabado. Lo difícil del asunto es que el nesciente suele situarse a altas **alturas**, con lo que no siempre podemos acertarle. El tema es que debemos aprovechar para darlo todo cuando esté a una altura inferior. Tambien tendremos al personaje de apoyo **Experimento 626** ayudándonos en el combate, aunque su verdadero valor radica en que es nuestro único salvoconducto para evitar que el propulsor sea destruido. Un vez que el nesciente se dedique, en la parte superior, a atacar el propulsor, nuestro compañero se convertirá en una pequeña **bola** a la que podemos lanzar para evitar que el enemigo continúe su ataque. Esto lo debemos repetir el mayor número de veces para acabar con este ser. Al acabar el enfrenamiento los demás seres de la nave querrán acabar con el Experimento 626, pero conseguirá escapar con nosotros eparándonos poco después en el espacio. Ahora recibimos tanto el Nexo-D de Experimento 626, que nos proporciona una lista de comandos de rayo, como la **llave Hiperpropulsor** que tiene un gran alcace y un buen equilibrio entre fuerza y magia. En todo caso, es recomendable seguir utilizando la llave del capítulo anterior por su **poder físico**, aunque si somos amantes de la magia podemos optar por seguir con esta llave.

Nunca Jamás

El siguiente cuento nos pone con Ventus en el país de Nunca Jamás, con **Peter Pan** y Campanilla como personajes destacados. Tras una pequeña discusión con los niños llega Peter Pan, quien empieza a hablar con Campanilla para ver las tareas que van a desempeñar en estos días. Inicialmente decidimos optar de forma automática por ir con Campanilla, para ir a ver una **estrella fugaz**. Seguimos avanzando por los bellos parajes donde se nos van apareciendo enemigos y donde la principal razón para explorar es recoger una serie de cofres que contienen pociones y ultrapociones. Es recomendable hacer uso de la **tienda** en este nivel para obtener todos los objetos de defensa necesarios. Si seguimos el camino señalado llegaremos hasta el Capitán Garfio que recoge el **fragmento estelar** de nuestro amigo Mickey. También acaba siendo secuestrada la pobre Campanilla, lo que nos obliga a combatir de forma continuada con distintas oleadas de enemigos, cada vez más complicadas y que requieren un **nivel alto** para poder salir bien parado. Tras ello salimos con Peter Pan hasta la Laguna de las Sirenas para rescatar a Campanilla, quien enseguida viene a nuestro lado. Ahora ella nos otorga la habilidad de **flotar** durante una décima de segundo en el aire para poder hacer unos saltos mucho más largos. Al fondo el barco pirata nos estará lanzando **cañonazos** que debemos esquivar en nuestro avance plataformero. La única forma de seguir por el camino es lanzarnos por al agua y nadar hasta la zona central del escenario. Desde ahí subimos a la isla principal, y de ésta iremos saltando de un islote a otro usando la nueva habilidad hasta legar hasta la pequeña **cumbre**. Aterrizamos en un desfiladero derribando las distintas rocas, usando bien los ataques de los cañones del barco, bien a espadazo limpio. Un poco más adelante nos enfrentaremos a uno de los enemigos más complicados del juego.

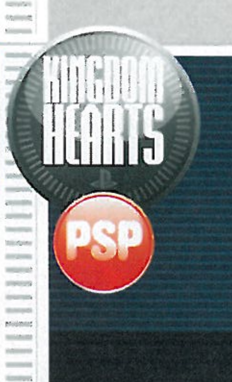
El Capitán Garfio

Lucharemos en un entorno limitado, en una pequeña isla donde tendremos en el agua a los cocodrilos y en el propio islote al Capitán Garfio. Sus ataques son sumamente rápidos

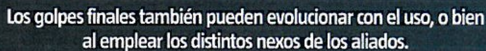
Tablas de comandos

Aquí podremos desarrollar al personaje. Se nos permite jugar con nuestros comandos para así mejorarlos. Ésto funciona como los tradicionales juegos de mesa. Podemos elegir tableros relacionados con las fases que hayamos superado. La idea es ir comprando casillas del tablero usando Puntos de Juego y fijando comandos en ellos. Si otro jugador cae ahí, deberá pagarnos con más PJ. Los comandos fijados mejorarán al acabar el tablero.









Los golpes finales también pueden evolucionar con el uso, o bien al emplear los distintos nexos de los aliados.



Los estilos de comandos evolucionan de distinta manera según el tipo de comandos que utilizemos.

y en ocasiones podrá encadenar una serie de combos que nos quitarán la vida sin poder reaccionar. Debemos tener enlazados como **atajos** la mayoría de hechizos de cura y saber utilizar obligatoriamente el bloqueo tras cada ataque. En ocasiones el Capitán Garfio se desequilibrará y podremos darle un golpe para que caiga al agua donde estará su «amigo» el **cocodrilo** dispuesto a echarnos una mano. Algunas veces será recomendable tirarnos al agua para tener tiempo de recuperar la vida, pero el Capitán nos lanzará **regalos** sorpresa que no nos dejarán mucho margen de maniobra. Si combinamos nuestros hechizos de vida y sabemos bloquear los ataques, lograremos permanecer con vida. Al acabar recibiremos el Nexo-D de Peter Pan que proporciona **comandos de salto**, y que trae un golpe final que golpea a gran velocidad. También recibiremos la llave Pétalos de Hada, que a pesar de su corto alcance tiene magníficas características mágicas, sin olvidar que puede asestar golpes letales más poderosos.

Torre de los Misterios

Llegamos a la torre gracias al fragmento estelar de Mickey. Allí entramos en contacto con un nuevo personaje clave: **Yen Sid**. Es el maestro del propio Mickey y actualmente lo están buscando. Por allí también está Donald, el mago de la corte, y Goofy, el capitán de los caballeros reales. Ventus se ofrece a rescatarle, pero antes deben averiguar su paradero. Se nos desvela que **Mickey** es el Rey y que están desesperados por saber su situación. Yen Sid recrimina a Ventus que se haya ido de su reino desobedeciendo a Eraqus, aunque igualmente admite que Mickey ha hecho algo parecido con él. Con el fragmento estelar Yen Sid puede saber la localización de Mickey. Al usarlo aparece en un lugar desolado a punto de ser tumbado por un misterioso **enemigo**. El fragmento pierde fueza y la visión se pierde por una niebla negra que inunda la imagen.

Páramo inhóspito II

Ventus se dirige al Páramo Inhóspito para salvar a su nuevo amigo Mickey, y allí se topa con el maestro Xenahort. Las palabras de esta persona hacen que los **recuerdos** ocultos de Ventus afloren haciéndole que se confunda sobre quién es en realidad y cuál es su verdadera misión. Según se nos explica la confrontación directa entre la más pura oscuridad y la más pura luz dará con el arma definitiva, la **espada Ki**, la conocida como la letra de la muerte. Ventus es la luz y Vanitas, el ser enmascarado, es la oscuridad. Según intenta convencer al joven le dice que su maestro Eraqus le **aisló** en su reino para que ese poder nunca floreciera fuera de su cuerpo. Con esto Ventus empieza a enfadarse y a contradecirse. Xehanort le convence para que vaya a hablar con su maestro, ya que es la única forma de conseguir respuestas.

Tierra de Partida II

Ventus regresa a la Tierra de Partida para buscar respuestas. Desea preguntar a Eraqus sobre la llave espada Ki y sobre su destino. **Eraqus** cambia totalmente su cara y de forma egoísta se vuelve contra Ventus, a quién considera un peligro en potencia y ahora quiere eliminarlo. Ventus se encuentra anonadado por tal cambio de parecer y no sabe qué hacer. Según cuenta la **leyenda** se decía que era posible engendrar la verdadera luz gracias a la más profunda oscuridad, para lo que antes se necesitaba que el mundo se sumiera en las tinieblas. Terra ve que su amigo Ventus está a punto de ser eliminado por Eraqus, por lo que decide intervenir sacando toda su **furia oscura**. Terra logra mandar a Ventus hacia las Islas del Destino, un lugar donde puede encontrarse a salvo mientras sigue intentando buscar respuestas que no recibe.

Islas del Destino

En esta solitaria playa Ventus no está solo, porque Vanitas se encuentra allí esperándole. Le intenta convencer para que se una a él, para así engendrar la verdadera **llave espada**. Para ello intenta convencerle contándole lo que pasó tiempo atrás, cuando Xehanort intentó con un enfrentamiento que Ventus desatara su fuerza interior. Al no conseguirlo fue él mismo quién sacó la oscuridad de su cuerpo, engendrando al propio **Vanitas**. Tras contarle la historia Ventus se sigue negando a fusionarse con él, por lo que Vanitas le amenaza con que matará a sus amigos si no lo hace. Le reta en el Cementerio de las Llaves Espada y no nos queda más remedio que aceptar el **reto** para no ver en peligro a nuestros amigos.

Álbum de pegatinas



Las pegatinas están dispersas por todo el mundo y tienen forma de corona. Una vez conseguidas podemos usarlas en el álbum. Jugando con ellas conseguiremos puntos que después podemos canjear por objetos. En total podemos conseguir unas 20 pegatinas en todo el juego. Al irlas pegando se nos van otorgando los mencionados puntos. Si logramos encontrar todas llegaremos a los 100 puntos, pudiendo desbloquear un gran añadido.

CONSEJO: En el tablero de los comandos podemos subir adicionalmente el nivel de nuestros comandos favoritos.





Las habilidades son bonificaciones. Las podemos agregar a los comandos de nuestra plantilla para obtener efectos adicionales.

Una vez acabado el juego desbloquearemos el Informe Trío con la historia, enemigos y secretos vistos a nuestro paso.

Necrópolis de las Llave Espada

Seguimos la senda hasta lo alto de la montaña. Allí observamos varios **torbellinos** en cuyo interior nos aguarda un ingente enfrentamiento contra los enemigos. Algunos podremos evitarlos y otros no. Vayamos por izquierda o por derecha nos veremos obligados a luchar con 3 ó 4 de estos torbellinos. Cada uno de ellos guarda una serie de **enemigos predefinidos** que componen el plantel general del juego. En unos minutos nos enfrentaremos con todos los enemigos que hemos conocido hasta ahora, algunos realmente difíciles. No te extrañe que tengamos que **repetir** este punto muchas veces. Conviene equiparse con los poderes más fuertes para ir a esta zona. Tras pasar esto llegamos al propio cementerio, donde nos encontramos a Terra y Aqua hablando. Terra la dice que se arrepiente de lo que ha estado haciendo últimamente y quiere enmendar sus **errores**. Ventus les explica que su enfentamiento con Vanitas dará lugar al arma definitiva, y que si eso sucediera no deben dudar en matarle. A continuación aparece **Xehanort** con Vanitas, que les reta a entrar en combate. Terra decide ir el primero, pero el maestro oscuro con un leve movimiento consigue dejarle fuera de juego. Ventus no lo aguanta y se dirige con su furia a por Xehanort, pero éste usa un **hechizo de hielo** que le deja inmóvil durante un tiempo. Ahora Xehanort usa su magia para proclamar en el cielo el Kingdom Hearts, el **Reino de los Corazones**. La única que queda en pie es Aqua, quién decide entrar en escena. Al poco tiempo aparece Braig, quien intenta ralentizar el avance de Aqua y hacer tiempo para que un plan secundario se lleve a cabo. Tras fracasar hace que **Ventus** entre totalmente en acción al hacer daño a Aqua; al verlo Ventus se recupera del hechizo de hielo y decide ir contra Vanitas, desatando esa fuerza oscura que nunca tendría que haberse despertado.

Vanitas I

✪ En este primer enfrentamiento con Vanitas veremos que éste usa el poder de las llaves espada del cementerio para surcar los cielos y lanzarnos **proyectiles**. Durante este momento lo más recomendable es fijar a Vanitas y cada vez que nos lance ataques, bloquearlos. También podemos saltar e intentar acertarle en el **aire**, pero conviene tener un poco de tranquilidad porque sus poderes son muy fuertes en pleno vuelo. Una vez que Vanitas esté en el suelo podemos llevar a cabo una serie de **combos** con los mejores poderes que tengamos, teniendo en cuenta los contragolpes que Vanitas es capaz de hacer en el momento en que desprende un **haz de luz rojo**. Repitiendo esta secuencia varias veces habremos derrotado al propio Vanitas, pero recordando que el combate se hará ligeramente lento y que es necesario tener paciencia para evitar sus mejores ataques. Tras acabar el combate la oscuridad comienza a manar del cuerpo de Vanitas, echando una serie de **nescientes** hacia Ventus que le agarran sin permitir que se pueda mover. Aprovechando esto Vanitas se funde dentro del cuerpo de Ventus para forjar la **llave espada de la muerte**. Con la fuerte energía engendrada, Ventus pierde el conocimiento y despierta en el interior de su propio corazón. Ahora Ventus está dentro de él mismo intentando sobrevivir a la entrada de **Vanitas** que quiere fusionarse. Vanitas le muestra la espada Ki que tiene la punta quebrada, y es que Ventus se resiste a formar parte de tan oscura realidad.

Vanitas II

✪ Este segundo combate, comparándolo con el anterior, es ligeramente más fácil, ya que Vanitas sólo lucha cuerpo a cuerpo o con ataques a **distancia** desde el suelo. Si confiamos en nuestros poderes podemos ir directamente hacia él realizando todos los combos y **movimientos finales** que hayamos logrado desbloquear hasta ese momento. Si por el contrario vemos que andamos muy justos de poder, lo normal es que hagamos ataques a distancia con **magias**. Cuando Vanitas esté más tranquilo podremos acercarnos para atacarle de la mejor manera posible. Recibiremos muchos golpes porque Vanitas es muy ágil y puede aparecer a nuestra espalda o con movimientos de contraataque desde el **aire**. Con una buena equipación de magias de cura no deberíamos tener grandes problemas. Cuando estemos a punto de acabar con Vanitas se desencadenará como culmen una secuencia repleta de **Quick Time Events** que deberemos hacer sin ningún tipo de error o lamentablemente se nos exigirá reiniciar el combate. Aquí solo tendremos una barra de vida, con lo que si fallamos no podremos rellenarnos. Ejerceremos los **movimientos especiales** que en ese momento tengamos disponibles y pulsaremos los botones en el orden señalado. También debemos girar el stick en la dirección que dicten los dibujos. Con repetir la **secuencia** del movimiento final unas 4 veces habremos derrotado definitivamente a Vanitas.

El cuerpo de Ventus queda vagando entre su propio interior y la realidad, al igual que la conciencia de sus amigos. Parece que no guarda un rumbo fijo, aunque la llegada milagrosa de Mickey y la **unión de todo el grupo** hará que la amistad sea el único factor eterno.



Los hechizos de curación serán fundamentales para pasar los enfrentamientos con los enemigos más complicados.



Aqua será la elegida para portar la responsabilidad de las Llave Espada. Eso la hará entrar en conflicto con sus amigos de siempre.



Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre

O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»

Balonmano en PlayStation 3

Hola, me llamo Sergi Rueda, y os envío este mail para preguntaros:
1 ¿Sabéis si está en desarrollo algún juego de balonmano para la PS3?
2 ¿Qué juego debería comprarme, el *Kane&Lynch 2: Dog Days* o el *MAG*?

SERGI RUEDA, VÍA E-MAIL.

1 Pues sentimos desilusionarte, pero parece que esta disciplina deportiva no hará acto de presencia de momento en el catálogo de **PlayStation 3**... Tampoco es que se haya prodigado mucho en consolas anteriores, jeje.
2 Pues los dos títulos son grandes juegos, así que con ninguno de ellos te vas a equivocar. La segunda entrega de *Kane & Lynch* cuenta con un modo Historia, aunque sea corto, y una modalidad multijugador muy conseguida. Sin embargo, el título de **Zipper Interactive** sólo puede ser disfrutado en compañía de otros jugadores a través de *PlayStation Network*, pero cuenta con muchas más opciones de juego, y con el apoyo de **Sony**, que saca actualizaciones, muchas de ellas gratuitas para que los seguidores siempre tengan algo nuevo entre manos. La elección es tuya...



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS. El dúo menos atractivo de la historia de los videojuegos vuelve a la carga.

Próximos GTA's

Hola, me llamo Adrián y quiero que me aclaréis unas cuantas dudas:
1 ¿Cabe la posibilidad de que creen un GTA San Andreas Stories?
2 ¿Teneis alguna noticia sobre la ciudad que recreará *GTA V*?
3 ¿Cuando lanzarán los *DLC* de *Split/Second*?
4 ¿Hay alguna noticia sobre *MotorStorm 3*?

ADRIÁN ZAPATER, VÍA E-MAIL.

1 A estas alturas, parece bastante improbable que **RockStar** vaya a lanzar una nueva entrega de *GTA* para **PSP**, ya que las dos anteriores aparecieron hace ya bastante tiempo. Aunque desde luego que sería muy bien recibida por todos.
2 No hay en absoluto una confirmación oficial sobre el asunto (todos conocemos de sobra el hermetismo de la compañía sobre sus próximos lanzamientos), pero los últimos rumores apuntan a que *Hollywood*, la meca del cine (o al menos una ciudad basada en ella) podría ser el escenario del próximo capítulo de la exitosa saga.
3 Pues acaban de aparecer en la *Store* las primeras descargas para el juego de conducción arcade de **Disney**, centradas sobre todo en los vehículos y en los diseños. Las hay gratuitas y de pago y los responsables han anunciado que en un futuro cercano verán la luz otras, entre las que se incluirán nuevos circuitos.
4 *MotorStorm: Apocalypse*, que así se llamará la tercera entrega está siendo desarrollado por los estudios de **Evolution**, como los capítulos anteriores, en exclusiva para **PS3**, y aparecerá durante el año próximo.

La Feria Española

Hola, tengo unas preguntas para vosotros:
1 ¿Cómo se llama el primer juego de *Mafia*?, he estado buscando por Internet el nombre y no he podido encontrar nada.
2 En la GameFest de Madrid, ¿exactamente qué habrá?

PAULA CODERCH, VÍA E-MAIL.

1 Pues se llamá así, *Mafia*, a secas, y fue distribuido en nuestro país por **Virgin Play** para **PlayStation 2**... A pesar de apuntar buenas maneras contaba con muchas deficiencias técnicas.
2 El evento pretende convertirse en la feria de referencia del sector del videojuego en nuestro país. Podrás probar de primera mano muchas novedades de las compañías más importantes del sector, así como asistir a conferencias a cargo de importantes figuras.

EL TEMA DEL MES

¿Qué novedades crees que debería incluir la sucesora de PSP?

Control táctil pero no del todo

MANUEL MARTÍN. VÍA E-MAIL.
Creo que la PSP2 tendría que tener una opción para ser controlada mediante una pantalla táctil, al menos con algunos juegos. Pero después de haber probado este sistema de control en otros soportes, también debería incluir un mando de control tradicional para los juegos que tengan más acción como *shooters* o plataformas. El control táctil es más aconsejable para juegos tipo *puzzle*, aventuras y demás. Combinar ambos métodos sería genial. Además, debería llevar memoria interna, como la PSPgo, pero con la posibilidad también de ser retrocompatible con los juegos que ya tengamos en UMD.

Almacenamiento On-line

JUANJO SÁNCHEZ. VÍA E-MAIL.
No sé cuándo será anunciada la sucesora de mi querida PSP (yo tengo el modelo 2000 y estoy encantado, creo que es el que mejor relación calidad precio ha ofrecido), y desde luego que no estoy nada contento con ese invento que se sacaron de la manga los de Sony con la PSPgo. Pero creo que la idea no era del todo mala, pues el futuro de los videojuegos pasa por prescindir de los discos y tenerlo todo almacenado en la memoria del sistema, o bien, si nos ponemos a soñar, en una memoria casi infinita que podamos tener en la red. Claro que para ello las conexiones tendrían que ser mucho mejores que las que hay ahora. Y también pienso que no estaría mal que la nueva PSP pudiera verse en 3D sin necesidad de gafas, como la de la competencia...

Nuevo tema del mes para el nº 118.
¿Cuál de los dos grandes simuladores de fútbol te vas a comprar este año? ¿FIFA o PES?

Buzón



- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**



R3VERSAL

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.

***Trinity Universe*: No habéis sido nada justo con la nota de este juego. No entendéis que para los fanáticos de la saga *Disgaea* y similares, el simple paso de las dos a las tres dimensiones, manteniendo toda su jugabilidad ha sido muy importante. Yo desde luego me lo he pasado en grande y aún me queda, pues se trata de uno de los títulos con más horas de juego que hay en el catálogo de PlayStation 3. DANI RO**

Quremos secuelas de nuestros juegos favoritos en la misma consola

PEDRO ARCAS. MÁLAGA.

Escribo por que estoy muy indignado con la política de lanzamientos de algunas compañías de videojuegos. Claro que cada empresa tiene derecho a hacer lo que quiera con sus juegos, pero por ejemplo, yo disfruté como un enano con ***Dragon Quest VIII*** en **PS2**, así que esperaba una continuación o en esta consola o en su sucesora. Así que podéis imaginaros cómo me sentó la noticia de que la novena entrega saldría en exclusiva para el «juguetito» de otra compañía, que además es mucho menos potente. Creo que esto sólo lo hacen por ganar dinero y pienso que deberían tener en mente un poco más al usuario final. Si no, es un poco complicado que nos hagamos seguidores de una saga. Yo, desde luego, no estoy dispuesto a comprarme un nuevo sistema para jugar a un videojuego, por mucho que me interese. Por favor, señores de **Square Enix** ya sabemos que Final Fantasy está muy bien, pero echamos de menos la otra gran obra de la compañía.



Juegos infantiles que sean de verdad para niños

EUGENIO MARTÍNEZ. VÍA E-MAIL.

Hola, escribo como padre de un niño de ocho años que se ha hecho con el videojuego ***Toy Story 3*** para **PlayStation 3**. Mi crítica reside en que lo he encontrado demasiado complicado para un niño de esta edad, creo que los programadores deberían saber a qué público va enfocado su producto. No digo que un adulto no pueda disfrutar con él pero creo que



la mayoría de los compradores potenciales serán los padres que lo adquieren para sus hijos pequeños. Jugar con el crío, a su lado, es la mejor forma de educarle en esto de los videojuegos, pero creo que debe ser él el que supere los retos por sí mismo, y con algunos juegos que intentan hacernos pasar por infantiles (sólo porque están basados en alguna película de éxito de la cartelera) es muy complicado. Espero que en el futuro los programadores sean máscuidadosos en este sentido, que para algo están los grupos de testeo que supongo que todos estos productos tendrán, ¿no? Un saludo a todos, me encanta vuestra revista.

> **«La dificultad debería estar más ajustada para los niños»**

¡Que no se convierta todo en Move!

GENARO LÓPEZ. VÍA E-MAIL.

¿Qué tal estáis? Llevo muchos años, desde el principio casi, comprando esta revista, y he asistido a las diferentes «revoluciones» dentro del panorama de **PlayStation** (aunque al final no han sido para tanto). Ahora nos llega la última con *PlayStation Move*, y creo que se le está dando quizás demasiado bombo... Yo aún no he podido probarlo, por lo que no puedo opinar con total seguridad, pero creo que este sistema de control alternativo no deja de ser eso, una alternativa más o menos vistosa, pero que al final la gran mayoría de los juegos serán mejor manejados con nuestro querido mando *DualShock,* que lleva tantos años en sus diferentes encarnaciones con nosotros. Es normal que le ofrezcáis cobertura a *PlayStation Move*, pero tampoco os paséis demasiado, ¿eh? Aunque tengo que confesar que pienso probarlo en cuanto salga y si me convence quizás me haga con él... Pero tiene que gustarme mucho. Por lo demás, me encanta que se siga innovando en todo lo referente a **PlayStation**, la consola que tantas alegrías nos ha dado durante tantos años.



Tú Puntúas

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!

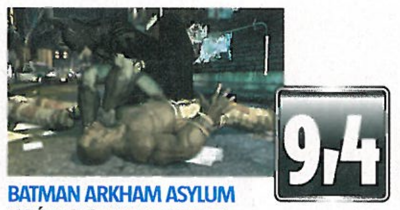


9,2

PLAYENGLISH

COSME BURGOS. VÍA E-MAIL.

Hola, soy un alumno aventajado en esto del inglés (empecé a estudiarlo hace tres años) y me llamó la atención este juego de **PSP**. He de decir que, aunque no sustituya a un profesor, sí que sirve de refuerzo y ayuda de una forma amena a aprender al idioma anglosajón.



9,4

BATMAN ARKHAM ASYLUM

RUBÉN LLANES. PALMA DE MALLORCA.

Desde que me lo compré (la edición normal) no he podido despegarme de él. Me parece el mejor juego de Batman que se ha hecho hasta la fecha y posiblemente el mejor juego de superhéroes. Espero ansioso que saquen la segunda parte y que sea aún mejor.



8,0

SPLIT SECOND VELOCITY

JUAN ANTONIO B. VÍA E-MAIL.

Creo que una buena idea como la que tiene este juego tendría que estar respaldada por un mayor número de coches (a ser posible reales, que este no los tiene) y más circuitos. En ***Split Second*** se acaban repitiendo demasiado,pese a que el desarrollo es divertido. Otra vez será.

T!ps PS3



1 N

FIFA 11
evaluación **9,5**
Nueva entrega del mejor juego de fútbol del mercado con la misma base pero con exclusivas mejoras.
EA 71,90€. +3 años jugado ☐



2 N

PES 2011
evaluación **9,2**
Konami se ha reinventado a sí misma para gestar su mejor exponente futbolístico de la generación.
Konami 62,95€. +3 años jugado ☐



3 ↓

RED DEAD REDEMPTION
evaluación **9,6**
Monta a caballo, juega al poker o gana duelos al sol. Eres John Marston y el salvaje oeste te espera.
Rockstar 64,99€. +18 años jugado ☐



4 ↓

GOD OF WAR III
evaluación **9,6**
Kratos ha vuelto. Y el Olimpo esta vez no podrá contra él. Sin duda, el mejor juego de acción pura.
Sony C.E. 39,99€. +18 años jugado ☐



5 ↓

DEMON´S SOULS
evaluación **9,4**
Conviértete en el héroe del Reino de Boletaria con este genial Action RPG tan difícil como divertido.
Namco Bandai 54,95€. +16 años jugado ☐



6 ↓

FINAL FANTASY XIII
evaluación **9,5**
La vuelta de Final Fantasy por todo lo alto. Disfruta de la magia del mejor RPG del momento.
Square Enix 69,95€. +16 años jugado ☐



7 ↓

HEAVY RAIN
evaluación **9,3**
El asesino del Origami te pondrá en aprietos en esta original y trepidante aventura.
Sony C.E. 39,95€. +18 años jugado ☐



8 N

F1 2010
evaluación **9,2**
Tras un gran letargo regresa el videojuego oficial de la Fórmula 1 más vertiginoso que nunca.
Codemasters 60.95€. +3 años jugado ☐



9 N

DEAD RISING 2
evaluación 9,1
El survival horror de Capcom regresa con muchos más zombis, más locura y un arsenal chiflado.
Capcom 65,95€. +18 años jugado ☐



10 N

MAFIA II
evaluación **9,0**
Conviértete en el protagonista del mundo de la mafia y busca el respeto que intentan arrebatarte.
2K Games 65,95€. +18 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



R.D. REDEMPTION
ROCKSTAR
64,95€ +18

CONDUCCIÓN



NFS SHIFT
EA
29,95€ +3

LUCHA



SUPER SF IV
CAPCOM
39,99€ +12

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER

COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

DEPORTES

FIFA 11
E.A SPORTS
71,90€ +3

ON-LINE

COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

PARTY GAME







SINGSTAR VOL. 3
SONY C.E.
39,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF	NEMESIS	DAWEI	LAST MONKEY
DEMON'S SOULS PS3	**R.D. REDEMPTION** PS3	**HEAVY RAIN** PS3	**K. HEARTS BBS** PSP
SÖLDNER-X 2 F.P. PSN-PS3	DEAD RISING 2 PS3	RED DEAD REDEMPTION PS3	SPORTS CHAMPIONS PS3
MGS: PEACE WALKER PSP	MGS: PEACE WALKER PSP	UNCHARTED 2 PS3	START THE PARTY PS3
SCOTT PILGRIM C.E.M. PSN-PS3	BAYONETTA PS3	FALLOUT 3 PS3	VALKYRIA CHRONICLES II PS3
VALKYRIA CHRONICLES II PSP	GOD HAND PS2	F1 2010 PS3	SPLIT SECOND VELOCITY PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **MAFIA II** (2K GAMES)
2. **PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS** (UBISOFT)
3. **ASSASSIN'S CREED 2** (UBISOFT)
4. **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2** (ACTIVISION)
5. **GOD OF WAR III** (SONY C.E.)
6. **RED DEAD REDEMPTION** (ROCKSTAR)
7. **JAMES CAMERON'S AVATAR** (UBISOFT)
8. **GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY** (ROCKSTAR)
9. **UNCHARTED 2** (SONY C.E.)
10. **BORDERLANDS** (2K GAMES)



Store

LOS MEJORES DESCARGABLES

1. SÖLDNER-X 2 FINAL PROTOTYPE

2. SHANK



3. JOE DANGER



4. MONKEY ISLAND 2 S.E.



5. DEATHSPANK



6. ALIEN BREED IMPACT



7. SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO



8. TALES OF MONKEY ISLAND



9. PIXEL JUNK RACERS 2ND LAP



10. TOP GUN





1 =

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
evaluación 9,5
Continúa las aventura de Big Boss justo después de MGS 3 y en plena Guerra Fría.
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐



2 =

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€ +12 años jugado ☐



3 =

VALKYRIA CHRONICLES II
evaluación 9,2
Exclusiva entrega para la portátil que nos trae nuevas misiones y una historia única.
SEGA 39,95€. +12 años jugado ☐



4 =

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS
evaluación 9,2
Vuelve a las calles de Liberty City aunque esta vez con ojos chinos y vista cenital.
Rockstar 19,95€. +18 años jugado ☐



5 =

TEKKEN 6
evaluación 9,2
40 luchadores en tamaño portátil. El mejor juego de lucha hasta la fecha para PSP.
Namco Bandai 39,95€. +12 años jugado ☐



6 ↑

INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara a los mostruos invisibles y captúralos para tu consola.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



7 ↓

MODNATION RACERS
evaluación 9,1
Pasarás ratos geniales con este divertido arcade tan bueno como el de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



8 ↓

GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 19,95€. +3 años jugado ☐



9 ↑

PLAY ENGLISH
evaluación 8,8
Resuelve puzzles y protagoniza una divertida aventura mientras aprendes inglés.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



10 N

PROCYCLING TEMPORADA 2010
evaluación 8,2
La cita ineludible del verano con el ciclismo profesional tampoco falta en PSP.
CYANIDE 39,95€. +3 años jugado ☐

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. **INVIZIMALS + CÁMARA** (SONY C.E.)
2. **GRAN TURISMO** (PLATINUM-SONY C.E.)
3. **LOS SIMS 2** (ESSENTIALS-EA)
4. **BURNOUT LEGENDS** (ESSENTIALS-EA)
5. **MODNATION RACERS** (SONY C.E.)
6. **FIFA 10** (PLATINUM-EA)
7. **MEDIEVIL RESURRECTION** (ESSENTIALS-SONY C.E.)
8. **BEOWULF** (UBISOFT)
9. **CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY** (ACTIVISION)
10. **GTA VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
KONAMI
39,95€ +18



CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA





TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



KH: BIRTH BY SLEEP
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2010
KONAMI
19,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PS2



1 =

PES 2010
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. PES regresa a lo grande.
Konami. 19,95€. +3 años jugado ☐



2 =

FIFA 10
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony, firmando un gran juego de fútbol.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐



3 =

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,5
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple linternita.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



4 =

MOTOSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



5 =

SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



SILENT HILL S. MEMORIES
KONAMI
29,95€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA





NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI
29,95€ +12

RPG



ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER



BLACK
E.A GAMES
19,95€ +16

DEPORTES



PES 2010
KONAMI
19,95€ +3

PLATAFORMAS



JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA
SONY C.E.
39,95€ +12

PARTY GAME



SINGSTAR POP 09
SONY C.E.
29,95€ +12

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

1. **DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3** (NAMCO BANDAI)
2. **DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD** (NAMCO BANDAI)
3. **GTA SAN ANDREAS** (ROCKSTAR)
4. **FIFA 10** (PLATINUM-EA)
5. **PES 2010** (PLATINUM-KONAMI)
6. **HOT WHEELS BEAT THAT** (ACTIVISION)
7. **LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA** (LUCASARTS)
8. **NARUTO: ULTIMATE NINJA 3** (NAMCO-BANDAI)
9. **ICE AGE 3: EL ORIGEN DE LOS DINOSAURIOS** (ACTIVISION)
10. **BARBIE HORSES: ESCUELA DE EQUITACIÓN** (ACTIVISION)

T!ps

Los 5 mejores en GRÁFICOS

1. UNCHARTED 2
2. GOD OF WAR III
3. KILLZONE 2
4. RED DEAD REDEMPTION
5. METAL GEAR SOLID 4

TOP AÑEJO Octubre 2003

1. TOMB RAIDER EADLO (EIDOS)
2. EYE TOY (SONY C.E.)
3. SOUL CALIBUR 2 (NAMCO)
4. COLIN MCRAE 04 (CODEMASTERS)
5. SOCOM US NAVY SEALS (SONY C.E.)
6. FORMULA ONE 2003 (SONY C.E.)
7. SILENT HILL 3 (KONAMI)
8. MOTO GP 3 (NAMCO)
9. DARK CHRONICLE (SONY C.E.)
10. FREEDOM FIGHTERS (EA)

Top PLATINUM

PS3	PSP
UNCHARTED 2 EL REINO DE...	GRAN TURISMO
RATCHET & CLANK A.E.E.T.	LITTLE BIG PLANET
FIFA 10	FIFA 10
PES 2010	PES 2010
NFS: SHIFT	JAK & DAXTER LA FRONTERA PERDIDA

Lo más esperado

1. GRAN TURISMO 5
2. KILLZONE 3
3. COD: BLACK OPS
4. CRYSIS 2
5. BIOSHOCK INFINITE

El Top de... Francesc García



1. KINGDOM HEARTS (PS2)
2. KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES
3. KINGDOM HEARTS 2
4. KINGDOM HEARTS: 358 DAYS
5. KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
6. BATTLEFIELD BAD COMPANY
7. FINAL FANTASY: CRISIS CORE
8. AIR COMBAT
9. KILLZONE
10. KILLZONE: LIBERATION

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

A qué juega... El Conde Nepomuceno

SINGSTAR MILIKI

Pese al inquietante y amojamado aspecto de nuestro redactor suplente, hemos descubierto que en ese mar de costillas sin chicha late un corazoncito al ritmo de las canciones del insigne payaso español. Desde entonces le miramos con otros ojos y compartimos huesos de aceituna con él.

PlayStyle



RESIDENT EVIL ULTRATUMBA

LA SAGA DE CAPCOM REGRESA A LA GRAN PANTALLA, EN 3D Y CON MILLA JOVOVICH EN PLENA FORMA

Blu-ray
Iron Man 2: un BD que hará soñar a los fans del héroe de la Marvel

Universos Alternativos
Futurama-O-Rama: un cómic tan delirante como la serie original

Tecnología
Apple nos presenta la nueva generación iPod

Título original
Resident Evil: Afterlife
Director
PAUL W. S. ANDERSON
Reparto
Milla Jovovich, Ali Larter, Wentworth Miller, Sienna Guillory
Género
TERROR-ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Sony Pictures
www.sonypicturesreleasing.es/resident-evil-ultratumba

RESIDENT EVIL ULTRATUMBA

Los zombis están más furiosos que nunca en su primer contacto con las 3D

La última vez que la vimos, Alice (*Milla Jovovich*) había descubierto que tenía un ejército de clones suyos dispuestos a atacar la base de *Umbrella* en Tokio. ***Resident Evil: Ultratumba*** empieza con ella y sus decenas de amigas cumpliendo esa promesa, lo que nos da una pista del objetivo que ha perseguido el director *Paul W.S. Anderson* al pasar la saga a 3D: aumentar exponencialmente la espectacularidad, las explosiones, los tiros y, por supuesto, los zombis.

Anderson ha empleado la misma tecnología 3D que *James Cameron* utilizó en *Avatar*, pero aquí no vamos a encontrar criaturas tan agradables y pacíficas como los *Na'vi*, sino todo lo contrario: hordas del zombis que han convertido California en una tierra baldía, cameos de monstruos secundarios sacados directamente de *Resident Evil 5* (los *Maijini* y el temible Ejecutor) y los clásicos perros infectados de la saga. Si crees saberlo todo sobre estos chuchos del demonio, espera a ver de lo que son capaces aquí. Los más fanáticos de *Resident Evil* agradecerán la presencia de personajes como *Chris Redfield* (interpretado por el televisivo *Wentworth Miller*, Scofield en *Prison Break*) o *Albert Wesker*, que ya le hizo la vida imposible a Alice en la anterior entrega. ¡Ah!, y no nos olvidamos de *Sergio Peris-Mencheta*: aunque su papel sea pequeño, el futuro Capitán Trueno tiene al menos un momento de lucimiento en la azotea de una prisión que no tardará en llenarse de zombis. ¡De *Al salir de clase* al mismísimo Apocalipsis!







THE RUNAWAYS

Las chicas rebeldes del rock setentero

Una advertencia para los fans de *Crepúsculo*: esta película no tiene nada que ver con las aventuras romántico-sobrenaturales de *Bella Swan*, aunque también salga *Kristen Stewart*. ***The Runaways*** tampoco se parece al típico *biopic* de un cantante o grupo famoso, porque aquí lo que interesa es transmitir al público la energía de una de las bandas más importantes del *punk* norteamericano. *Stewart* se luce interpretando a la líder Joan Jett, aunque el verdadero bombazo de la función es una *Dakota Fanning* que llena de rabia adolescente a la cantante Cherrie Currie. Os podéis imaginar cómo va la cosa: sexo, drogas, *rock & roll* y un buen puñado de canciones que deberían sonar en tu próxima fiesta.

Director
FLORIA SIGISMONDI
Reparto
Kristen Stewart, Dakota Fanning
Género
DRAMA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
AURUM
www.aurumproducciones.com



MILLA SE SALE DE LA PANTALLA

La distribuidora preparó un evento muy especial para los medios españoles: la primera rueda de prensa en 3D de la historia. Milla Jovovich pudo charlar con los periodistas desde los estudios de Sony en Los Angeles. ¡Es el futuro!





PREDATORS

Bicho malo nunca muere: evoluciona

Director: **NIMRÓD ANTAL**
Reparto: **Adrien Brody, Alice Braga, Topher Grace**
Género: **CIENCIA-FICCIÓN**
País de origen: **EE.UU.**
Distribuidora: **20th CENTURY FOX**
www.predators.es

Robert Rodriguez salió tan decepcionado de *Depredador 2* que decidió ponerse manos a la obra y escribir él mismo una segunda parte a la altura de la original. Casi quince años más tarde, el cineasta ha visto cumplido su sueño, aunque le ha dejado la silla del director a *Nimród Antal*, que el año pasado despuntó con la contundente *Blindado*. El resultado es una peli enérgica y peleona que aumenta el número de Depredadores sedientos de sangre humana (¡a *Arnie* le costó acabar con uno solo!), contiene la mejor pelea de katanas ente un japonés y un extraterrestre jamás rodada y le da a Adrien Brody uno de los papeles más inusuales de su carrera. ¿Crees que no será capaz de dar el tipo como héroe de acción? Créenos, el bueno de Adrien ha pasado unas cuantas horas en el gimnasio. Rodríguez puede respirar tranquilo: esta es mucho mejor que *Depredador 2*.

OTROS ESTRENOS

EL APRENDIZ DE BRUJO

Un hechicero llamado Nicholas Cage

Salvo las fregonas vivientes y el título, poco tiene que ver el episodio de Mickey en *Fantasía* con esta espectacular aventura, que convierte NY en el campo de batalla de unos brujos.



MIEDOS 3D

Echábamos de menos a Joe Dante

El director de *Gremlins* y *Aullidos* regresa a la gran pantalla, explotando el terror más primario: el miedo a la oscuridad. Dos hermanos descubren un agujero bajo su casa y se internan en él. Susticos en 3D para toda la familia.

TODO SOBRE MI DESMADRE

Sexo, drogas, rock & roll... y Aldous Snow

Tras convertirse en la sensación de la película *Paso de ti*, Russell Brand repite como el pasadísimo Snow. Atentos a los cameos de Pink, Aguilera y un odiado miembro de Metallica.

TRÁILERS



SALIDOS DE CUENTAS

www.duedatemovie.warnerbros.com

El director de *Resacón en Las Vegas* quiere matarnos de risa otra vez con esta *road movie* gamberra y malhablada.

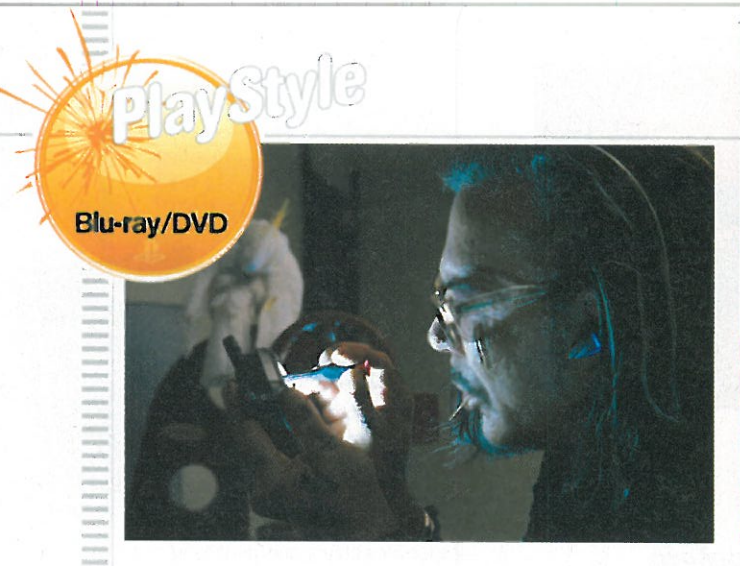


MONSTERS

www.monstersfilm.com

La frontera entre México y EE.UU. ha sido tomada por calamares gigantes del espacio en la que ya se ha bautizado como la nueva *District 9*.

POR NOEL CEBALLOS Y BRUNO SOL





IRON MAN 2

Ni lo dudes: si quieres llevarte a casa a Máquina de Guerra y Iron Man, apuesta por la versión Blu-ray



Y no sólo por la evidente mejora de calidad de imagen y sonido respecto a la edición DVD. **Paramount HE** ha echado el resto en la edición *Blu-ray* de ***Iron Man 2***, acompañando a la película con 12 extras exclusivos (entre ellos, una base de datos de *S.H.I.E.L.D.*, o cuatro escenas eliminadas a añadir a las tres del DVD). Y si todavía no has dado el salto al formato, no te preocupes, porque la edición BD incluye de regalo la película en DVD. En cuanto al *filme*, mantiene las señas de identidad de la anterior entrega: *Downey Jr.* sigue igual de socarrón, *Don Cheadle* se enfunda el traje de Máquina de Guerra, *Mickey Rourke* luce melena canosa al encarnar al villano Whiplash, y *Scarlett Johansson* despliega volatines varios en el papel de Viuda Negra. Próxima parada: Los Vengadores.

Película ★★★★★
Extras ★★★★★



Director: **JON FAVREAU** Audios: **CASTELLANO (5.1), INGLÉS (DTS-HD)** Subtítulos: **Castellano, inglés...**
Distribuye: **Paramount Home Ent. 19,95 € (DVD) 24,99 € (2 DVD) 29,95 € (2 Blu-ray)**



Gemma Arterton interpreta a la princesa Tamina (la chica) y Alfred Molina es el típico villano encantador.



El vestuario de Gyllenhaal recrea con bastante fidelidad el look del héroe de la trilogía de PS2.

PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS DEL TIEMPO

Acción, algo de humor y todo el encanto del universo creado por Jordan Mechner

Director
MIKE NEWELL
Reparto: **Jake Gyllenhaal, Gemma Arterton, Ben Kingsley, Alfred Molina.**
Audios
CASTELLANO, ITALIANO (DTS 5.1.) INGLÉS (DTS-HD)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Walt Disney Studios H.E.
29,95 € (combo BD+DVD+Copia Digital)



Mechner creó en 1989 al Príncipe como un homenaje al cine clásico de aventuras y ahora es el celuloide quien fagocita la creación de Mechner, quien además dejó su huella en el guión de la película. *Jake Gyllenhaal*, el heroíco príncipe Dastan, luce melena y mollas entre dunas, palacios de ensueño y breves viajes temporales, propiciados por una daga legendaria. Más o menos lo que pudimos vivir en la trilogía de **PS2**, aunque se echan en falta los mutantes de los juegos de **Ubisoft**. La edición BD se adelanta un mes a la de DVD e incluye una secuencia inédita exclusiva, además de un documental y la herramienta *CineExplore*.

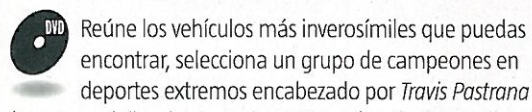




Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

NITRO CIRCUS

Locuras de profesionales al estilo Jackass



Reúne los vehículos más inverosímiles que puedas encontrar, selecciona un grupo de campeones en deportes extremos encabezado por *Travis Pastrana* (nueve medallas de oro en los *X Games*) y añade a todo esto la genialidad irresponsable de *Jackass*. El resultado, una serie de 14 capítulos repletos de situaciones enajenantes donde podrás ver saltos mortales con un triciclo o un *monster truck*, un salto aéreo sin paracaídas o algunos récords Guinnes absurdos entre otros arriesgados delirios. Pura adrenalina cómica llena de destrozos, golpes y desfases espectaculares.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **VARIOS** Audios: **Castellano estéreo, inglés Dolby Digital** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO Y ALEMÁN** Distribuye: **Paramount H.E. 14,95 € (2 DVD)**







Así más o menos sería la cara de Mel cuando, achispado, le detuvieron los policías... iniciando con ello su «annus horribilis».





AL LÍMITE

Nadie trata así a una hija de Mel Gibson



Hacía ocho años que Mel no ejercía de protagonista... y parece que tardaremos en volver a verle (viendo lo desastrosa que es su vida privada, últimamente). En esta adaptación de una memorable serie de la BBC, Gibson encarna a un policía cuya hija ha sido asesinada delante de sus narices. Pensaba que el disparo iba dirigido a él, pero resulta que la muchacha estaba metida hasta el cuello en asuntos muy gordos. Conspiraciones gubernamentales, envenamientos por talio... Gibson se jugará la vida intentando detener a los canallas que liquidaron a su chiquilla. En el apartado de extras, la edición *Blu-ray* supera ampliamente al DVD.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **MARTIN CAMPBELL**
Audios **Castellano 5.1, inglés DTS HD**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS**
Distribuye **Warner Bros Ent.**
26,50 € (BD)
18,50 € (DVD)



UNA GALAXIA MUY LEJANA... Y EN HD

Lucas anuncia que la saga Star Wars debutará en Blu-ray en otoño de 2011

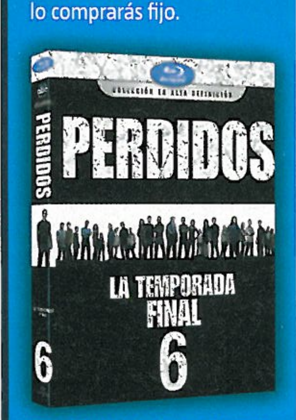
Durante la reciente celebración de la convención *Star Wars Celebration V*, **Lucasfilm** y **20th Century Fox HE** pusieron fecha a un sueño largamente perseguido por los fans de la saga galáctica: las seis películas de *Star Wars* llegarán a la Alta Definición en el otoño de 2011. A la remasterización de audio y vídeo a 1080p se le añadirán además toneladas de extras inéditos hasta la fecha, entre ellos las tan perseguidas secuencias eliminadas, documentadas desde hace décadas a través de fotografías de rodaje. ¿Veremos por fin el ataque de los *wampas* a la base de *Hoth*? ¿Se atreverá *Lucas* a incluir, de una vez por todas, el mítico (y vilipendiado) *Star Wars Holiday Special*? Veremos...

NOTICIAS



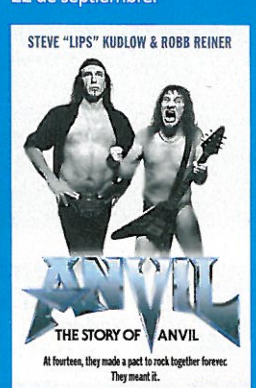
ADAPTACIÓN ÉPICA DE UN MANGA CLÁSICO

Mediatrés Estudio y **Warner HV** lanzarán el 26 de Octubre la trilogía cinematográfica ***20th Century Boys***, basada en el popular manga de Naoki *«Monster»* Urasawa. Si la imagen de arriba te es familiar, te lo comprarás fijo.



ESO ES TODO, AMIGOS

Mientra los *fans* siguen discutiendo sobre su controvertido final, **The Walt Disney Studios HE** lanza la sexta y última temporada de *Perdidos* en DVD y BD. Un tesoro repleto de escenas eliminadas, extras e incluso un capítulo inédito sobre la historia de la Isla. A la venta desde el 22 de septiembre.



CRÓNICA DE UN FRACASO

Fueron una de las mayores promesas del *Heavy* a principios de los 80... pero jamás triunfaron. ***Anvil*** es un documental demoledor sobre esta banda canadiense con escenas dignas de los mismísimos *Spinal Tap*.

POR BRUNO SOL Y JASON GARCÍA



FUTURAMA -O-RAMA

CÓMIC

Autor: **Matt Groening**
Editorial: **Ediciones B**
Páginas: **120**
PVP: **10 €**

De mayor quería ser pala excavadora...

Fry, un joven del siglo XX con no demasiadas luces y aún menos expectativas en la vida, acaba criogenizado en un misterioso reparto de *pizza* y despierta en el siglo XXXI, donde los los repartos son ahora interplanetarios, alienígenas conviven con humanos, los robots son ciudadanos de pleno derecho, las cabezas de los grandes personajes de nuestro tiempo permanecen en conserva (¡y vivas y parlanchinas!) y la sociedad ha traspasado los límites de la ciencia-ficción.

Si todo esto te suena a chino, significa que te has perdido una de las mejores series que ha dado la animación contemporánea: *Futurama*, donde *Matt Groening* supera todos los logros de su anterior creación, *Los Simpson*. Ahora, la adaptación de la primera temporada televisiva, donde comenzamos a conocer a todos los personajes, llega en forma de cómic. Un imprescindible para los fans... y para los que llegarán a serlo.



LIBROS



EL JOVEN SAMURÁI

Dar cera, repartir cera

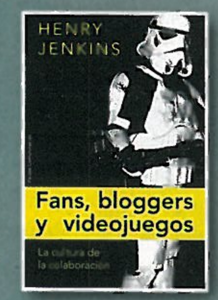
El Camino del Dragón es el tercer volumen de esta trilogía, la primera incursión del autor inglés Chris Bradford en la literatura. Una saga inspirada en un extranjero -o *gaijin*, como se les llama(ba) por allá- que se convirtió en samurai en el Japón feudal del siglo XVII. Jack, el samurái inglés de Bradford, se enfrenta aquí a la última etapa de su entrenamiento, mientras lidia con estudiantes rivales y se prepara para un mítico combate con su ya archienemigo, el ninja Ojo de Dragón. Un buen ejemplo de literatura juvenil, asequible pero trepidante, y repleta de esas cosas que nos gustan: samuráis, ninjas, espadas... ¡kimonos!

Autor **Chris Bradford**
Editorial **Ediciones B**
P.V.P. 15 €

FANS, BLOGGERS Y VIDEOJUEGOS

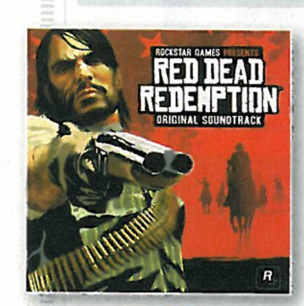
No tan «bichos raros»

Henry Jenkins ha sido desde los 90 un firme defensor de la figura del fan dentro del espectro consumidor. Por su fidelidad, pero también por los niveles de creatividad e iniciativa, compromiso y querencia hacia la cultura popular que puede llegar a demostrar «el fan», dicho así en genérico (aunque sea peligroso hacerlo), y especialmente en ciertos ámbitos. Algo que no nos resulta en absoluto ajeno a los aficionados (ejem... ¡fans!) de los videojuegos, y sobre lo que podremos reflexionar durante la lectura de esta recopilación de los trabajos e investigaciones de Jenkins.



Autor **Henry Jenkins**
Editorial **Paidós**
PVP: 25 €

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS

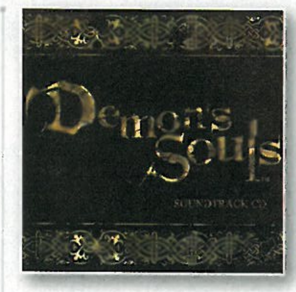


RED DEAD REDEMPTION ORIGINAL SOUNDTRACK

Varios

★★★★☆

Bill Elm y Woody Jackson adaptan para ***Red Dead Redemption*** toda la ortodoxia musical del *western* clásico como quien monta un caballo viejo con silla nueva: encendiendo con el recurso de la instrumentación contextual (silbidos, armónicas...) una mecha ambiental que evoluciona hasta que cada corte explota liberando su carga de dramatismo lírico. La BSO puede conseguirse con la edición especial del juego o en *iTunes Store* (8,99 €).



DEMON'S SOULS SOUNDTRACK

Shunsuke Kida

★★★★☆

Sorprende que pueda conseguirse tanto con tan poco: un músico de televisión que apenas ha compuesto para videojuegos, y una orquesta pequeña como David pero que suena como Goliat. El resultado: una obra de belleza tenebrosa y gran personalidad, que llega al corazón tras haber restregado por el alma sus satánicas resonancias litúrgicas y sus angustiosas punciones vocales. Incluida en la Edición *Black Phantom* del juego.



A ESCALA

DC RETRO-ACTION SUPERHEROES: SUPERMAN

Retroganga

Desde luego, **DC** está en racha. O al menos la gente que se encargue en **DC** de vender sus licencias para figuritas. O los creativos a los que se les ocurran las series de muñecos. Si el mes pasado teníamos por aquí un *Plastic Man* espectacular, ahora toca echarle un vistazo a este *Superman*, *vintage* como él solo: ese diseño sacado de los primeros tebeos, ese traje de tela... Está dentro de la serie *DC Retro-Action*, en la que cada muñeco es una pequeña (¡y asequible!) joya.

Fabricante: **Mattel**. Tamaño: **20 cm**. Precio: **25 €**

EVE HYPO, BIOSHOCK 2

Chutes a precios populares

Si conseguirlas en Rapture es «complicado», aquí te resultará de lo más fácil, gracias a su mundanal precio. Y aunque su acabado no pase del plástico, incluye un led de color azul que da mayor originalidad a este envase y hace más apetecible su contenido.

Fabricante: **Neca**. Tamaño: **20,3 cm**. Precio: **18,95 $**

GIRLFRIEND, DE HOUKAGO PLAY

¿Tu propia historia?

Muy erótica sin llegar a ser hentai, las tiras de *Houkago Play* comenzaron a publicarse en un suplemento de la revista japonesa *Dengeki PlayStation*. Ilustra las historias de una pareja mientras juega a la **PS**, y su éxito en Japón la ha llevado a publicarse en un manga por separado. Aquí, su protagonista.

Fabricante: **Kanojo**. Tamaño: **25 cm**. Precio: **86,95 €**



POR NICK RIVERS, DRAGÓLIA Y ADONÍAS



Todo lo que necesitas para estar a la última

EL RELEVO GENERACIONAL

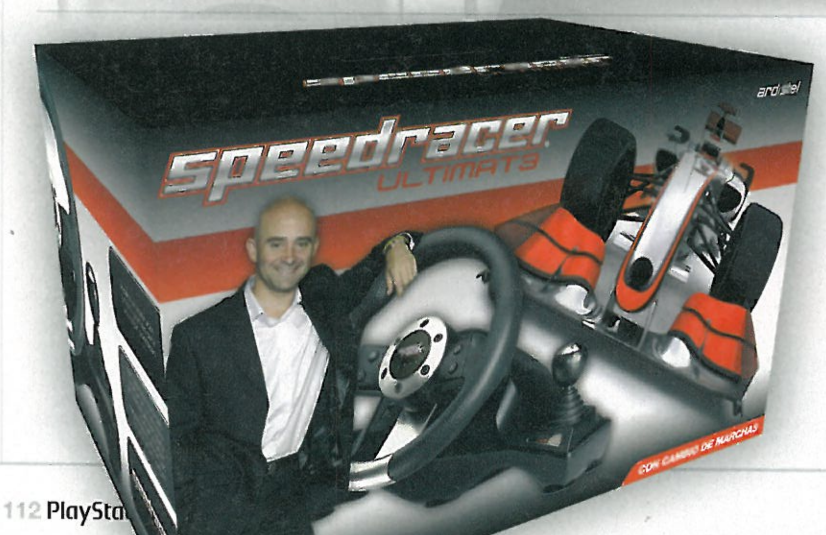
NUEVOS MODELOS DE IPOD

Apple acaba de lanzar al mercado la nueva gama de sus reproductores musicales de fama internacional. El mayor de la familia, el iPod Touch, hereda todas las cualidades del nuevo iPhone 4 (Retina Display, Face Time y grabación de vídeo en Alta Definición). El nuevo iPod Nano incorpora una pequeña pantalla multitáctil renovando completamente su diseño, mientras que el pequeño iPod Shuffle vuelve a contar con botones físicos tras su anterior aspecto, que según parece no triunfó mucho.
Desde 229 €, 159 € y 49 € respectivamente. www.apple.es









PASIÓN POR LA VELOCIDAD

ARDISTEL SPEEDRACER ULTIMAT3

La popular desarrolladora de accesorios para consola Ardistel ha presentado, fruto de su colaboración con el comentarista de Fórmula 1 Antonio Lobato, un nuevo modelo de volante para PlayStation 3, el SpeedRacer Ultimat3. Cuenta con cambio de marchas integrado en el volante, pedales, conexión USB, freno de mano, vibración y tres niveles de resistencia para ajustarse a las preferencias de cada jugador. Además, es totalmente configurable para la mayoría de los juegos de conducción del mercado.
59,95 € www.ardistel.com



LO MÁS FRIKI DEL MES

AURICULARES COLOUD DE URBANEARS

Sus características técnicas no están precisamente mal (20-20Hz, 32Ohms y 112dB), pero no los querrás por eso: Urbanears ha sacado una línea de auriculares basada en personajes de la Marvel, Hello Kitty, Star Wars... 34,99$ www.forbiddenplanet.com

¡CAPTÚRALO TODO Y A TODOS!

SONY BLOGGIE TOUCH

Una nueva generación de cámaras de vídeo digitales acaba de aterrizar con este divertido modelo de Sony pensado para los «bloggeros» de pro. Cuenta con capacidad de grabación en Full HD 1080p, captura de imágenes de 12,8 megapíxeles y una pantalla táctil de 3 pulgadas para que su manejo sea lo más intuitivo posible. Además, podrás subir los archivos a la red de la forma más sencilla gracias al Personal Space de la compañía.

P.V.P. sin confirmar

COMPITIENDO CON LOS IPOD

PHILIPS GOGEAR CONNECT

La compañía holandesa pondrá a la venta a finales del mes de octubre su nuevo reproductor MP3/MP4, que irá mucho más allá en cuanto a funcionalidades de lo que estamos acostumbrados a ver gracias a que funciona bajo el sistema operativo Android, presente en muchos Smartphones.

249,95 € www.philips.es

LO MEJOR DEL MES EN PS3

¡¡Renueva tus mandos!!

1 Sony C.E. acaba de poner a la venta tres nuevos modelos de DualShock 3 de color blanco, plateado y azul. El mejor mando ya tiene nuevos colores. 59,99 € ★★★★

2 Ardistel lanza un nuevo mando de control para PS3 cuya mayor virtud es la de ser transparente y contar con vibración. Su ajustado precio es de 34,95 €. ★★★

3 También es de Ardistel el Dual Charge'N'Stand que te permite cargar dos mandos de PS3 a la vez. Consíguelo por 14,95 €. ★★★

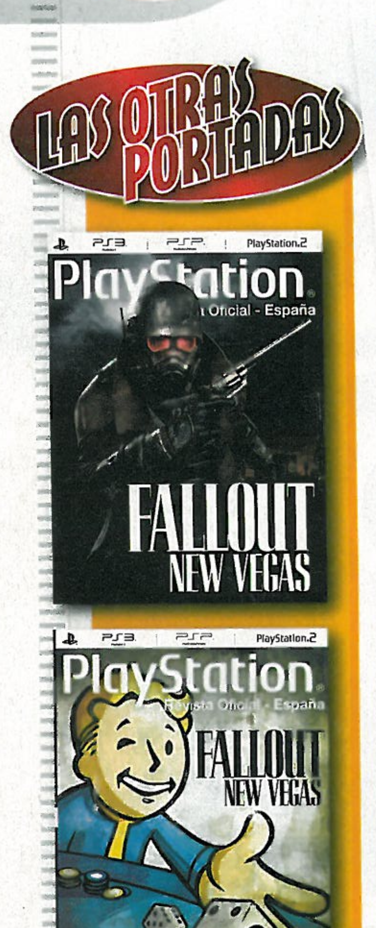


Recuerdos del verano, ¡ay, qué recuerdos!

El arte de comer y pasarlo bien en Suances, asalto al Alcázar de Toledo, una boda de alto copete y dos mocitas tomando el sol en la playa de Oropesa.

La próxima vez que paséis por Suances no olvidéis visitar el restaurante La Dársena. Después de disfrutar con su increíble cocina y su enooorme hospitalidad, Marcos «The Elf» García y su hermano Jasón «Hayabuso» García, acamparon allí durante 12 días seguidos. El caso es que surgió la amistad y después de cerrar el local se iban todos de marcha por la zona. De izquierda a derecha, Marcos, Félix, Ana, Esther, Eva, Melisa, Antonio, Mary, Jasón y Fernando. Platos recomendados: pulpo a la parrilla y ensalada crujiente, ¡para chuparse los dedos!

Nemesis ha sido declarado persona non grata en la bella ciudad de Toledo. No contento con vaciar los mini bares de las 45 habitaciones del parador, se dedicó a comprar todas las espadas y armas legendarias que salían a su paso. Una vez arruinado, se lanzó al asedio del Alcázar con la maza de Thorgrin en una mano y el escudo del Betis en la otra. Fue detenido segundos después...



¡Gran juego y mejor persona! Así es Fallout New Vegas, una de las más ambiciosas apuestas por la libertad y la diversión jamás creadas para PS3. Nos costó lo suyo elegir la portada definitiva de la revista.



Archena (Murcia), 28 de Agosto de 2010. Ni el sofocante calor ni los canapés de chorizo caramelizado consiguieron deslucir la boda de dos buenos amigos de Last Monkey. El baile tuvo lugar en un campo de mini golf y el banquete se sirvió en el campanario del pueblo. En la foto, de izquierda a derecha, Jessica, Eduardo, Cristina, Nicolás y nuestro redactor Last «beber es de pobres» Monkey. El cura no salió en la foto.

No nos podemos olvidar de Ana, y menos si nos envía fotos tan entrañables como esta junto a su hija Claudia. Después de apagarle el interruptor, ponerle un chupete equipado con Bluetooth y obligar a los millones de bañistas a no pasar por detrás de ella, la foto más tierna del verano quedó de esta manera.

Resultados de Concursos

CONCURSO BATMAN LA EDICIÓN GAME OF THE YEAR

Ganadores de 1 juego:

Alberto Carretero Carretero (TOLEDO)
Luis Gómez Domenech (TARRAGONA)
Jorge Ruiz Riquelme (CÓRDOBA)
Ignacio Lucaya Castán (MADRID)
Juan C. Herminda Rolle (A CORUÑA)
José A. Lage Botella (MADRID)
Miguel E. García Arrabal (MADRID)
Enric Beltrán Arias (BARCELONA)
Vicente Valero Ballester (VALENCIA)
Adrián Ramírez Martínez (MURCIA)
Mª José Palomar Veler (VALENCIA)
Juan A. Vera López (GRANADA)
Fernando Lara Gaviño (SEVILLA)
Ciro Rahim Conty (MADRID)
Ramón García Tomás (MADRID)

CONCURSO SBK X

Ganadores de 1 Edición Especial + 1 Sudadera:

José M. Navarro Toro (VALENCIA)
Valentín Alcocer Pérez (ALICANTE)
Francisco M. Santos Canto (MURCIA)
Alicia García Luque (MADRID)
Jorge Seijido Chao (A CORUÑA)

Ganadores de 1 Juego Completo + 1 Sudadera:

Adrián Sánchez Márquez (BARCELONA)
Juan A. Guzmán de la Torre (MÁLAGA)
Alejandro Sáez Sánchez (MURCIA)
Filip Mirán Smolinski (ISLAS BALEARES)
Uberney Salgado Idarraga (MADRID)


PlayStation®Plus
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS CONTENIDOS Y VENTAJAS EXCLUSIVAS CON PLAYSTATION PLUS.
Suscríbete a PlayStation Plus y disfruta de todas esas ventajas.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Hazte con ellas de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 o 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito. Si ya eres parte de PlayStation Plus tendrás nuevos títulos de PSN, minis y clásicos de PS One gratuitos, avatares, temas dinámicos, complementos y actualizaciones automáticas para juegos, descuentos en PlayStation Store y además, versiones beta, acceso a nuevas demos antes que nadie, y pruebas de juego completo antes de comprarlo.
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
* Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Precio de suscripción por un año: 49,99 €. 90 días: 14,99 €. Más información en http://es.playstation.com/playstationplus/
SONY
make.believe


KONAMI
CHAMPIONS LEAGUE
EUROPA LEAGUE
Official Licensed Product
MOVIMIENTO
JUGABILIDAD
RESPUESTA
TOTAL
POTENCIA
REALISMO
MODO ONLINE
LIGA MASTER
A LA VENTA EL
30 DE SEPTIEMBRE
XBOX 360
PS3
PES 2011
PRO EVOLUTION SOCCER
LIBERTAD
TOTAL
Disfruta ahora de la Liga Máster Online, IA avanzada, arbitrajes más rigurosos, porteros con nuevas habilidades, efectos superrealistas e increíbles pases, trucos y fintas.
Síguenos en Facebook en facebook.com/PES y www.pesclub.es
Disponible en el App Store
Wii
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PlayStation.2
PSP
PS3
PlayStation.3
3
www.pegi.info
Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos aretrademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. **UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.